

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-86109

(P2022-86109A)

(43)公開日 令和4年6月9日(2022.6.9)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全124頁)

(21)出願番号 特願2020-197950(P2020-197950)

(22)出願日 令和2年11月30日(2020.11.30)

(71)出願人 599104196

株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番
13号

(74)代理人 100150430

弁理士 河野 元

(74)代理人 100217191

弁理士 林 信吾

(72)発明者 山本 健弘

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番
13号 株式会社サンセイアールアンド
ディ内

(72)発明者 橋本 貴晶

愛知県名古屋市中区丸の内2丁目1番
13号 株式会社サンセイアールアンド
ディ内

最終頁に続く

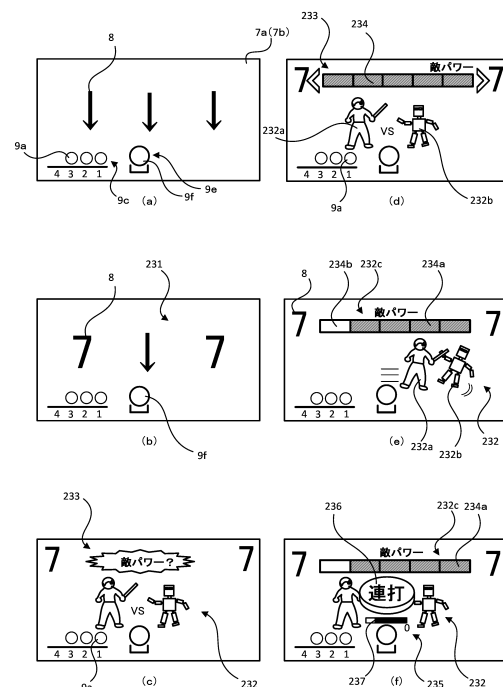
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】従来の遊技機では、遊技演出（リーチ演出やキャラクター演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。一方で、遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。

【解決手段】遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供する。

【選択図】図62



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技者による入力を検知する入力検知手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な
可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする
特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化
演出を有し、
前記段階変化演出において段階を変化させる演出として、前記入力検知手段への入力を伴
って段階を変化させる入力演出を有する
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機等に適用することができる。

【背景技術】

【0002】

20

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行う
と共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示
し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあつた。また、図柄の変動表示に伴
って遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によ
って当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する
可能性（大当たり信頼度）を示していた（例えば、特許文献1）。

【0003】

また、遊技演出（リーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技
演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、
大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たり
となった場合には更に遊技興趣を高めていた。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開平10-57583

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を
高める一方で、遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあつた。

40

【0006】

本発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行す
ることが可能な遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技者による入力を検知する入力検知手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な

50

可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出を有し、
前記段階変化演出において段階を変化させる演出として、前記入力検知手段への入力に伴って段階を変化させる入力演出を有することを特徴とするものである。

【0008】

このような遊技機によれば、遊技演出として初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出を有し、段階変化演出において段階を変化させる演出として、入力検知手段への入力に伴って段階を変化させる入力演出を有している。また、段階変化演出における上限段階を報知する報知演出として、第1の特定段階を報知する第1報知演出と、第1の特定段階を報知した後に、第1の特定段階よりも段階数が少ない第2の特定段階を報知する第2報知演出と、を有する。これにより、単に段階変化演出を行うだけでなく、実行される報知演出の種類によって、段階変化演出の上限段階が変化するため、遊技者は、報知演出の発生に期待し、遊技興趣を高める。

【発明の効果】

【0009】

本発明の遊技機によれば、遊技興趣を高める遊技演出を実行する遊技機の提供を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】本発明の実施例に係る遊技機の裏面図である。

【図3】本発明の実施例の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図4】図3に示す主表示器の拡大図であり、同遊技機が備える表示器類を示す図である。

【図5】同遊技機の電氣的な構成を示すブロック図である。

【図6】当りの種別と大入賞口の開放パターンとの対応等を示す表である。

【図7】遊技制御用マイコンが取得する各種乱数を示す表である。

【図8】(A)は大当たり判定テーブルであり、(B)は大当たり種別判定テーブルであり、(C)はリーチ判定テーブルであり、(D)は普通図柄当たり判定テーブルであり、(E)は普通図柄変動パターン選択テーブルである。

【図9】変動パターンテーブルである。

【図10】主制御メイン処理のフローチャートである。

【図11】割り込み処理のフローチャートである。

【図12】始動口センサ検知処理のフローチャートである。

【図13】普図動作処理のフローチャートである。

【図14】普通図柄待機処理のフローチャートである。

【図15】普通図柄当否判定処理のフローチャートである。

【図16】普通図柄乱数シフト処理のフローチャートである。

【図17】普通図柄変動中処理のフローチャートである。

【図18】普通図柄確定処理のフローチャートである。

【図19】普通電動役物処理のフローチャートである。

【図20】特図動作処理のフローチャートである。

【図21】特別図柄待機処理のフローチャートである。

【図22】特図2当否判定処理のフローチャートである。

【図23】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図24】特図2変動パターン選択処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 2 5】 特図 2 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 2 6】 特図 1 当否判定処理のフローチャートである。
- 【図 2 7】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 8】 特図 1 変動パターン選択処理のフローチャートである。
- 【図 2 9】 特図 1 乱数シフト処理のフローチャートである。
- 【図 3 0】 特別図柄変動中処理のフローチャートである。
- 【図 3 1】 特別図柄確定処理のフローチャートである。
- 【図 3 2】 特別電動役物処理 1（大当り遊技）のフローチャートである。
- 【図 3 3】 遊技状態設定処理のフローチャートである。
- 【図 3 4】 特別電動役物処理 2（小当り遊技）のフローチャートである。 10
- 【図 3 5】 特定領域センサ検知処理のフローチャートである。
- 【図 3 6】 保留球数処理のフローチャートである。
- 【図 3 7】 電源断監視処理のフローチャートである。
- 【図 3 8】 サブ制御メイン処理のフローチャートである。
- 【図 3 9】 受信割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 0】 2 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 1】 1 0 m s タイマ割り込み処理のフローチャートである。
- 【図 4 2】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 3】 受信コマンド解析処理のフローチャートである。
- 【図 4 4】 入球時演出開始処理のフローチャートである。 20
- 【図 4 5】 変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 4 6】 予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 7】 予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 4 8】 予行演出等実行処理のフローチャートである。
- 【図 4 9】 変動演出終了処理のフローチャートである。
- 【図 5 0】 特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 1】 エンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 2】 低負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 3】 高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 4】 実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。 30
- 【図 5 5】 実施例 2 の予告演出等設定処理のフローチャートである。
- 【図 5 6】 実施例 2 に係る遊技機の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 5 7】 実施例 3 の特別遊技演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 8】 実施例 3 のエンディング演出選択処理のフローチャートである。
- 【図 5 9】 実施例 4 の変動演出開始処理のフローチャートである。
- 【図 6 0】 他の態様 1 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 1】 他の態様 2 の高負荷状態用の予告決定テーブルを示す表である。
- 【図 6 2】 実施例 5 のバトル演出を示す図である。
- 【図 6 3】 実施例 5 のバトル演出を示す図である。
- 【図 6 4】 実施例 5 のバトル演出を示す図である。 40
- 【図 6 5】 実施例 5 のバトル演出を示す図である。
- 【図 6 6】 実施例 6 の増殖バトルリーチ演出を示す図である。
- 【図 6 7】 実施例 6 の増殖バトルリーチ演出を示す図である。
- 【図 6 8】 実施例 6 の増殖バトルリーチ演出を示す図である。
- 【図 6 9】 実施例 6 の増殖バトルリーチ演出を示す図である。
- 【図 7 0】 実施例 6 の増殖バトルリーチ演出を示す図である。
- 【図 7 1】 実施例 7 の炎リーチ演出を示す図である。
- 【図 7 2】 実施例 7 の炎リーチ演出を示す図である。
- 【図 7 3】 実施例 7 の炎リーチ演出を示す図である。
- 【図 7 4】 実施例 7 の炎リーチ演出を示す図である。 50

【発明を実施するための形態】

【0011】

次に、本発明の実施の形態を、実施例を用いて説明する。尚、以下では、図柄の変動表示の終了に伴い当り図柄が停止表示されると、遊技者に所定量の遊技利益（例えば、賞球）を付与可能な当り遊技を実行可能なパチンコ遊技機に、本発明を適用した例を説明する。

【実施例1】

【0012】

図1乃至図3に示すように、第1実施例のパチンコ遊技機1は、遊技機枠50と、遊技機枠50内に取り付けられた遊技盤2とを備えており、遊技盤2は遊技機枠50から着脱自在に構成されている。図3は、遊技盤2を遊技機枠50から取り外した状態のものを示す。遊技機枠50は、装飾面を有する前面枠51と、遊技盤2等を取り付ける本体枠52と、パチンコ遊技機1をホールの島設備に取り付けるための外枠53と、を有して構成されており、前面枠51、本体枠52及び外枠53は、一側端側で軸支され夫々開閉可能に構成されている。

10

【0013】

また、前面枠51には、遊技者の操作量（回転角度）に応じた発射強度で遊技球を発射させるための発射ハンドル60、遊技球を貯留し貯留した遊技球を発射装置側に供給可能な打球供給皿（上皿）61、及び打球供給皿61に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿（下皿）62が設けられている。また前面枠51には、遊技の進行に伴って実行される遊技演出の実行中などに、遊技者が操作可能な第1演出ボタン63a、第2演出ボタン63b（これら2個の演出ボタンを総称して単に「演出ボタン63」ともいう）が設けられている。複数の演出ボタンは、遊技演出の種類に応じて使用する演出ボタンを使い分けすることができる。また前面枠51には、装飾用の枠ランプ66及びスピーカ67が設けられている。尚、演出ボタン63の構成は本実施例1の態様に限らず、遊技者からの入力を検知できるものであればたり、遊技者が直接ボタン部に接触して入力を行う入力検知手段（例えば、出沒式、タッチセンサ式等）であってもよいし、遊技者の身体の一部が近接したことを検知して入力を行う非接触式の入力検知手段（光電式等）であってもよい。

20

【0014】

遊技盤2には、発射ハンドル60の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域3が、レール部材4で囲まれて形成されている。また遊技盤2には、装飾用の盤面ランプ5が設けられている。遊技領域3には、遊技球を誘導する複数の遊技釘16が突設されている。また、レール部材4の先端には球戻り防止片6が設けられており、一旦遊技領域へ誘導された遊技球が発射装置側へ戻るのを防止することができる。また遊技領域3の中央付近には、液晶表示装置からなる画像表示装置7が設けられている。画像表示装置7の表示画面7aには、演出図柄8L、8C、8R（単に「演出図柄8」ともいう）が表示される演出図柄表示領域7b（「演出図柄表示部」ともいう）が設けられており、当該演出図柄8L、8C、8Rは、後述の第1特別図柄の変動表示及び第2特別図柄の変動表示に同期して変動表示を行う。演出図柄表示領域7bは、例えば「左」「中」「右」の3つの図柄表示エリアからなり、左の図柄表示エリアには左演出図柄8Lが表示され、中の図柄表示エリアには中演出図柄8Cが表示され、右の図柄表示エリアには右演出図柄8Rが表示される。

30

40

【0015】

また、演出図柄8L、8C、8Rはそれぞれ、例えば「1」～「9」までの数字をあらわした複数の図柄（識別情報）からなる。演出図柄表示領域7bに停止表示される左、中、右の演出図柄によって、後述（図4参照）の第1特別図柄表示器41a（「第1特別図柄表示部」ともいう）に表示される第1特別図柄の変動表示の結果、及び第2特別図柄表示器41b（「第2特別図柄表示部」ともいう）に表示される第2特別図柄の変動表示の結果（つまり、特別図柄当否判定（単に「当否判定」ともいう）の結果）を、遊技者が認識し易いように表示する。尚、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄のいずれかを指して単に「図柄」や「識別情報」ということもある。例えば、特別図柄当否判定の結果が大当

50

りとなった場合には、「777」などの3桁同一のゾロ目（「当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。

【0016】

また、小当りとなった場合には「135」などの予め設定したチャンス図柄や「3★3」などの専用図柄（「小当り演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。また、外れとなった場合には「637」や「373」などの3つの図柄のうち少なくとも1つの図柄が異なるバラケ目図柄（「外れ演出図柄」ともいう）で演出図柄を停止表示することが可能である。これにより、遊技者は停止表示した演出図柄を見ることで、遊技の進行状況を容易に把握することが可能となる。つまり遊技者は、一般的には特別図柄当否判定の結果を第1特別図柄表示器41aや第2特別図柄表示器41bに表示される特別図柄を見て直接的に把握するのではなく、演出図柄表示領域7bに表示される演出図柄を見て把握する。尚、左・中・右の図柄表示エリアの位置は夫々区別して設ける必要はなく、左・中・右の演出図柄の表示エリアをそれぞれ図柄表示エリア（演出図柄表示領域7b）の全体としてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、例えば上下、左右、斜め方向等にスクロール表示する態様がある。また、第1特別図柄、第2特別図柄又は、演出図柄の変動表示を制御する制御部や、第1特別図柄、第2特別図柄又は、演出図柄を表示する表示部を「識別情報表示部」ともいう。

10

【0017】

画像表示装置7の表示画面7a上では、前述のような演出図柄を用いた遊技演出（演出図柄遊技演出）を表示するほか、当り遊技に伴って実行される当り遊技演出や、客待ち用のデモ演出などが表示される。尚、演出図柄遊技演出や当り遊技演出やデモ演出では、数字等の演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出図柄以外の演出画像も表示される。また画像表示装置7の表示画面7aには、後述の第1特図保留の記憶数に応じて第1演出保留9aを表示する第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）と、後述の第2特図保留の記憶数に応じて第2演出保留9bを表示する第2演出保留表示領域9d（第2演出保留表示部）とがある。第1演出保留又は第2演出保留の表示態様（表示数）により、後述の第1特図保留表示器43a（図4参照）にて表示される第1特図保留の記憶数及び第2特図保留表示器43bにて表示される第2特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく示すことができる。

20

【0018】

遊技領域3の中央付近であって画像表示装置7の前方には、演出図柄表示領域7bを取り囲むように、センター装飾体10が設けられている。センター装飾体10の下部には、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部11が設けられている。またセンター装飾体10の左部には、中空状のワープ部12が設けられている。ワープ部12にはワープ入口とワープ出口とが設けられており、遊技領域3を流下する遊技球をワープ入口から受け入れ、当該遊技球をワープ出口から排出しステージ部11へと誘導する。ステージ部11の転動面に誘導された遊技球は、ステージ部11に誘導されない遊技球と比して高い可能性で、後述の第1始動口20に入球可能とされている。さらにセンター装飾体10の上部には、LED等の電飾部材（盤面ランプ5）を有し遊技状態に応じて点灯可能であって、文字や図形等を象った装飾部材13が配されている。

30

40

【0019】

また、センター装飾体10の上部であって、装飾部材13の後方には、遊技演出に伴って動作可能な可動装飾部材14が設けられている。図3では、可動装飾部材14の一部分のみが視認可能となっているが、例えば、比較的当りの可能性の高い遊技演出の実行に伴って、可動装飾部材が下方に落下し、当該可動装飾部材が表示画面7aの前面を覆い、その大部分が視認可能となる。これにより、遊技者は当りへの期待感を高めることとなる。遊技領域3における画像表示装置7の下方には、遊技球の入球し易さが変化しない非可変式の第1始動口20を備える固定入賞装置19が設けられている。第1始動口20への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第1特別図柄に係る当否判定（第1特別図柄当否判定）が実行されると共に第

50

1 特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。

【0020】

第1始動口20の下方には、遊技球の入球し易さに変化する可変式の第2始動口21を備える可変入賞装置22（「可変式始動口」ともいう）が設けられている。第2始動口21への遊技球の入球に基づいて、特別図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると第2特別図柄の当否判定（第2特別図柄当否判定）が実行されると共に第2特別図柄が変動表示され、当否判定の結果に基づいて停止表示される。可変入賞装置22は、可動部材23を備え、可動部材23の作動によって第2始動口21を開閉するものである。この開閉動作によって、第2始動口21は、第1の態様（閉状態）から当該第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様（開状態）へと変化可能である。可動部材23は、第2始動口ソレノイド24（図5参照）により駆動される。本実施例1では、第2始動口21は、可動部材23が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能とされ、可動部材23が閉状態にあるときには遊技球が入球不能となっている。尚、第2始動口21は、可動部材23が閉状態にあるときは開状態にあるときよりも遊技球が入球困難となるものであれば、可動部材23が閉状態にあるときに完全に入球不能となるものでなくともよい。

10

【0021】

遊技領域3における第1始動口20の右方には、第1大入賞口30を備えた第1大入賞装置31（「第1可変入球口」ともいう）が設けられている。第1大入賞装置31は、開閉部材32を備え、開閉部材32の作動により第1大入賞口30を開閉するものである。開閉部材32は、第1大入賞口ソレノイド33（図5参照）により駆動される。第1大入賞口30は、開閉部材32が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。すなわち、第1可変入球口31は、開閉部材32の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。

20

【0022】

また、遊技領域3における第1大入賞口30の上方であってセンター装飾体10の右下部には、第2大入賞口35を備えた第2大入賞装置36（「第2可変入球口」ともいう）が設けられている。第2大入賞装置36は、開閉部材（羽根部材）37を備え、開閉部材37の作動により第2大入賞口35を開閉するものである。開閉部材37は、第2大入賞口ソレノイド38（図5参照）により駆動される。第2大入賞口35は、開閉部材37が開状態にあるときだけ遊技球が入球可能となる。

30

【0023】

すなわち、第2可変入球口36は、開閉部材37の開閉動作により、遊技球が入球不能な入球不能状態（閉状態）と遊技球が入球可能な入球可能状態（開状態）とに変化可能である。第2大入賞装置36には、第2大入賞口35に入球した遊技球が通過可能な特定領域39が形成されている。本パチンコ遊技機1では、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したことが検知されることに基づいて、後述の高確率状態を発生させている。つまり特定領域39は、確変作動口となっている。このような特定領域39は、第1大入賞装置31には設けられていない。

【0024】

遊技領域3におけるセンター装飾体10の右側領域には、遊技球が通過可能なゲート28（遊技球通過口）が設けられている。ゲート28への遊技球の通過に基づいて、普通図柄当否判定用乱数等が取得され、予め定められた所定条件が成立すると、第2始動口21を開状態とするか否かを判定する普通図柄当否判定が実行されると共に普通図柄が変動表示され、普通図柄当否判定の結果に基づいて停止表示される。当り普通図柄が停止表示すると第2始動口21を開状態となる。さらに、遊技領域3の下部には、複数の一般入球口27が設けられている。

40

【0025】

このように各種入球口等が配されている遊技領域3を、左右方向の中央より左側の左遊技領域（第1遊技領域）3Aと、右側の右遊技領域（第2遊技領域）3Bと、に分けること

50

ができる。左遊技領域 3 A を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、左打ちといい、右遊技領域 3 B を遊技球が流下するように遊技球を発射する打方を、右打ちという。本パチンコ遊技機 1 では、遊技開始の際は左打ちにて第 1 始動口 2 0 への入球を狙う。一方、第 1 始動口 2 0 への入球に基づく当否判定において当たりとなり遊技状態が変化した際には、右打ちにてゲート 2 8、第 2 始動口 2 1、第 1 大入賞口 3 0、及び第 2 大入賞口 3 5 への入球を狙うこととなる。そして、第 1 始動口、第 2 始動口、第 1 大入賞口、第 2 大入賞口、及び一般入球口に遊技球が入球した場合には、夫々の入球口において予め定められた数の遊技球（「賞球」ともいう）が払い出される。

【0026】

また、図 3 及び図 4 に示すように、遊技盤 2 の右下部には主表示器 4 0 が配置されている。主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 1 特別図柄表示器 4 1 a（第 1 特別図柄表示部）、第 2 特別図柄を変動表示及び停止表示する第 2 特別図柄表示器 4 1 b（第 2 特別図柄表示部）、及び、普通図柄を変動表示及び停止表示する普通図柄表示器 4 2（普通図柄表示部）が含まれている。また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄に係る当否判定情報（第 1 特図保留）の記憶数を表示する第 1 特図保留表示器 4 3 a、第 2 特別図柄に係る当否判定情報（第 2 特図保留）の記憶数を表示する第 2 特図保留表示器 4 3 b、及び、普通図柄表示器 4 2 の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する普図保留表示器 4 4 が含まれている。

10

【0027】

また主表示器 4 0 には、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当たりになったことを示す当り表示器 4 8、第 1 特別図柄当否判定又は第 2 特別図柄当否判定の結果が当たりになった場合に、実行される当り遊技のラウンド数を示すラウンド表示器 4 5、確率変動機能が作動することを示す遊技状態表示器 4 6、及び、遊技球の発射方向、すなわち右打ちすべき状態か左打ちすべき状態かを示す発射方向表示器 4 7 が含まれている。これら主表示器 4 0 に含まれる各種表示器は後述の主制御部によって表示制御される。

20

【0028】

第 1 特別図柄の変動表示は、第 1 始動口 2 0 への遊技球の入球を契機として行われる。第 2 特別図柄の変動表示は、第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球を契機として行われる。尚以下の説明では、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄を総称して特別図柄ということがある。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 a 及び第 2 特別図柄表示器 4 1 b を総称して特別図柄表示部 4 1 ということがある。また、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b を総称して特図保留表示部 4 3 ということがある。

30

【0029】

特別図柄表示部 4 1 では、特別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後停止表示し、停止表示された特別図柄（停止図柄）によって第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への入球に基づく抽選（特別図柄当否判定、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄は、特別図柄当否判定によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた特定特別図柄（特定識別情報）である場合（すなわち、大当たり図柄や小当たり図柄である場合）には、停止表示された特定特別図柄の種類に応じた開放パターンにて第 1 大入賞口 3 0 又は第 2 大入賞口 3 5 を開放させる特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が行われる。尚、特別遊技における大入賞口（第 1 大入賞口 3 0 及び第 2 大入賞口 3 5）の開放パターンについては後述する。

40

【0030】

具体的に、図 4 に示すとおり、第 1 特別図柄表示器 4 1 a は、「i ~ p」で示す 8 個の LED で構成されており、第 1 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、第 1 特別図柄当否判定の結果が、第 1 大当たり（15 R 大当たり）となった場合には、「i j n」の 3 個の LED を点灯し残りを消灯する。また第 2 大当たり（2 R 大当たり）となった場合には、「j n k l」の 4 個の LED を点灯し、残りを消灯する。また小当たりとなった場合には、「m n o p」の 4 個の LED を点灯し残りを消灯する。また、外れとなった場合には、「l o」の 2 個の LED を点灯し、残りを消灯することができる。また、第 2

50

特別図柄表示器 4 1 b は、「a ~ h」で示す 8 個の L E D で構成されており、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じた特別図柄を表示する。停止表示態様については、第 1 特別図柄表示器 4 1 b と同様に、第 2 特別図柄当否判定の結果に応じて夫々異なる表示態様に定められている。また、特別図柄が停止表示される前には所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示がなされるが、その変動表示の態様は、例えば予め定められた順序で、左から右へ光が繰り返し流れるように各 L E D が点灯する態様とすることができる。

【0031】

本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球があると、その入球に基づいて特別図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は、主制御部の R A M に形成される特図保留記憶部 8 5 に一旦記憶される。詳細には、第 1 始動口 2 0 への入球であれば第 1 特図保留として第 1 特図保留記憶部 8 5 a に記憶され、第 2 始動口 2 1 への入球であれば第 2 特図保留として第 2 特図保留記憶部 8 5 b に記憶される。各々の特図保留記憶部 8 5 に記憶可能な特図保留の数には上限が設定されており、本実施例 1 における上限値はそれぞれ 4 個となっている。これら第 1 特図保留記憶部 8 5 a 及び第 2 特図保留記憶部 8 5 b を、夫々「第 1 取得情報記憶手段」及び「第 2 取得情報記憶手段」ともいい、総じて「取得情報記憶手段」ともいう。

10

【0032】

特図保留記憶部 8 5 に記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の変動表示が可能となったときに消化される。特図保留の消化とは、その特図保留に対応する特別図柄当否判定用乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の変動表示を実行することをいう。従って、本パチンコ遊技機 1 では、第 1 始動口 2 0 又は第 2 始動口 2 1 への遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示がその入球時にすぐに行えない場合、すなわち特別図柄の変動表示の実行中や特別遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その入球に対する特別図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

20

【0033】

そしてこのような特図保留の数は、第 1 特図保留表示器 4 3 a 及び第 2 特図保留表示器 4 3 b に表示される。具体的には第 1 特図保留表示器 4 3 a は、「u v」の 2 個の L E D で構成されており、第 1 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 1 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「u □ v □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数が 1 の場合は「u □ v ●」というように u の L E D を消灯 v の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数が 2 の場合は「u ● v □」というように u の L E D を赤色で点灯させ v の L E D を消灯する表示態様とすることができる。また、保留数が 3 の場合は「u ● v ●」というように両方の L E D を赤色で点灯させる表示態様とすることができる。

30

【0034】

また、保留数が 4（上限数）の場合は「u ▲ v ▲」というように両方の L E D を緑色で点灯させ表示態様とすることができる。また、第 2 特図保留表示器 4 3 b は、「w x」の 2 個の L E D で構成されており、第 2 特図保留の数に応じて L E D を表示制御することにより、第 2 特図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が 0 の場合は「w □ x □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両 L E D を消灯する表示態様とし、保留数 1 ~ 4 についても第 1 特図保留表示器 4 3 a と同様に定められている。

40

【0035】

普通図柄の変動表示は、ゲート 2 8 への遊技球の通過を契機として行われる。普通図柄表示器 4 2 では、普通図柄を所定時間変動表示した後、停止表示し、停止表示された普通図柄（停止図柄）によって、ゲート 2 8 への遊技球の通過に基づく普通図柄当否判定の結果を報知する。停止表示される普通図柄は、普通図柄当否判定によって複数種類の普通図柄

50

の中から選択された一つの普通図柄である。停止表示された普通図柄が予め定めた特定普通図柄（当り普通図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンにて第2始動口21を開放させる補助遊技が行われる。尚、第2始動口21の開放パターンについては後述する。

【0036】

具体的には図4に示す通り、普通図柄表示器42は、「s t」の2個のLEDから構成されており、その点灯態様によって普通図柄当否判定の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、判定結果が当りである場合には、「s ■ t ■」（例えば、■：点灯、□：消灯とする）というように両LEDが点灯した当り普通図柄を停止表示する。また判定結果が外れである場合には、「s □ t ■」というようにtのLEDのみが点灯した態様の外れ普通図柄を表示する。尚外れ普通図柄は、特定普通図柄ではない。普通図柄が停止表示される前には予め定められた所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示が実行されるが、その変動表示の態様は、例えば両LEDが交互に点灯・消滅を繰り返す態様である。

10

【0037】

本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過があると、その通過に基づいて普通図柄当否判定用乱数等の各種情報（「取得情報」ともいう）を取得し、取得した各種情報は主制御部のRAMに形成される普図保留記憶部86に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶部86に記憶可能な普図保留の数には上限が設定されており、本実施例1における上限値は4個となっている。

20

【0038】

普図保留記憶部86に記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の変動表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄当否判定用乱数を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の変動表示を実行することをいう。従って本パチンコ遊技機1では、ゲート28への遊技球の通過に基づく普通図柄の変動表示がその通過時にすぐ実行できない場合、すなわち普通図柄の変動表示の実行中や補助遊技の実行中である場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄当否判定の権利を留保することができるようになっている。

【0039】

そしてこのような普図保留の数は、普図保留表示器44に表示される。具体的には普図保留表示器44は、「q r」の2個のLEDで構成されており、普図保留の数に応じてLEDを点灯させることにより普図保留の数を表示するものである。例えば、保留数が0の場合は「q □ r □」（例えば、□：消灯、●：赤点灯、▲：緑点灯とする）というように両LEDを消灯する表示態様とし、保留数が1の場合は「q □ r ●」というようにqのLEDを消灯しrのLEDを赤色で点灯させる表示態様とすることができる。また、保留数2～4についても第1特図保留表示器43aと同様に定められている。

30

【0040】

次に図2及び図5に基づいて、本パチンコ遊技機1における電気的な構成を説明する。本実施例1のパチンコ遊技機1は、特別図柄当否判定や普通図柄当否判定や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御を行う主制御基板80（「主制御部」ともいい、「遊技制御部」ともいう）、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御を行うサブ制御基板90（「サブ制御部」ともいい、「演出制御部」ともいう）、遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御基板110（「払出制御部」ともいう）、画像表示装置7に表示される演出図柄8、演出表示器102に表示される図柄、演出第1特図保留表示器103a、及び演出第2特図保留表示器103b等の表示制御を行う画像制御基板100（画像制御部）等を備えている。

40

【0041】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機1の後面側（裏面側）の略中央部には主制御基板80を収納した主制御基板収納ケースが設けられ、この主制御基板ケースの上方には、音声制御基板106、ランプ制御基板107及び画像制御基板100を収納した画像制御

50

基板等収納ケースが設けられ、その画像制御基板等収納ケース上にはサブ制御基板 90 を収納したサブ制御基板収納ケースが設けられている。また、主制御基板ケースの下方左側には、払出制御基板を収納する払出制御基板ケースが設けられ、その右側には、電源基板 109 を収納する電源基板ケースが設けられている。

【0042】

主制御基板 80 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技の進行を制御する遊技制御用ワンチップマイコン（以下「遊技制御用マイコン」）81 が実装されている。遊技制御用マイコン 81 には、遊技の進行を制御するためのプログラム等を記憶した ROM、ワークメモリとして使用される RAM、ROM に記憶されたプログラムを実行する CPU が含まれている。遊技制御用マイコン 81 は、入出力回路 87（I/O ポート部）を介して他の基板等とデータ（情報）の送受信を行う。入出力回路 87 は、遊技制御用マイコン 81 に内蔵されていてもよい。また、ROM は外付けであってもよい。遊技制御用マイコン 81 の RAM には、上述した特図保留記憶部 85（第 1 特図保留記憶部 85a 及び第 2 特図保留記憶部 85b）と普図保留記憶部 86 とが設けられている。

10

【0043】

主制御基板 80 には、中継基板 88 を介して各種センサやソレノイドが接続されている。そのため、主制御基板 80 には各センサから信号が入力され、各ソレノイドには主制御基板 80 から信号が出力される。具体的にはセンサ類としては、第 1 始動口センサ 20a、第 2 始動口センサ 21a、ゲートセンサ 28a、第 1 大入賞口センサ 30a、第 2 大入賞口センサ 35a、特定領域センサ 39a、及び一般入球口センサ 27a が接続されている。これら各種センサを「検知手段」ともいう。

20

【0044】

第 1 始動口センサ 20a は、第 1 始動口 20 内に設けられて第 1 始動口 20 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 始動口センサ 21a は、第 2 始動口 21 内に設けられて第 2 始動口 21 に入球した遊技球を検知するものである。ゲートセンサ 28a は、ゲート 28 内に設けられてゲート 28 を通過した遊技球を検知するものである。第 1 大入賞口センサ 30a は、第 1 大入賞口 30 内に設けられて第 1 大入賞口 30 に入球した遊技球を検知するものである。第 2 大入賞口センサ 35a は、第 2 大入賞口 35 内に設けられて第 2 大入賞口 35 に入球した遊技球を検知するものである。特定領域センサ 39a は、第 2 大入賞口 35 内の特定領域 39 に設けられており、特定領域 39 を通過した遊技球を検知するものである。一般入球口センサ 27a は、各一般入球口 27 内にそれぞれ設けられて一般入球口 27 に入球した遊技球を検知するものである。

30

【0045】

またソレノイド類としては、第 2 始動口ソレノイド 24、第 1 大入賞口ソレノイド 33、及び第 2 大入賞口ソレノイド 38 が接続されている。第 2 始動口ソレノイド 24 は、可変入賞装置 22 の可動部材 23 を駆動するためのものである。第 1 大入賞口ソレノイド 33 は、第 1 大入賞装置 31 の開閉部材 32 を駆動するためのものである。第 2 大入賞口ソレノイド 38 は、第 2 大入賞装置 36 の開閉部材 37 を駆動するためのものである。

【0046】

さらに主制御基板 80 には、第 1 特別図柄表示器 41a、第 2 特別図柄表示器 41b、普通図柄表示器 42、第 1 特図保留表示器 43a、第 2 特図保留表示器 43b、普図保留表示器 44、ラウンド表示器 45、遊技状態表示器 46、発射方向表示器 47、及び当り表示器 48 が接続されている。すなわち、これらの主表示器 40 の表示制御は、遊技制御用マイコン 81 によりなされる。

40

【0047】

また主制御基板 80 は、払出制御基板 110 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 110 から信号を受信する。払出制御基板 110 には、賞球や貸球を払い出す払出装置 120、及びカードユニット 135（パチンコ遊技機 1 に隣接して設置され、挿入されたプリペイドカード（遊技価値記憶媒体）等に記憶されている情報に基づいて球貸しを可能にするもの）が接続されているとともに、発射制御基板 111

50

(「発射制御部」ともいう)を介して発射装置 1 1 2 が接続されている。発射装置 1 1 2 には、発射ハンドル 6 0 (図 1 参照)が含まれる。

【0 0 4 8】

払出制御基板 1 1 0 は、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の遊技球の払い出しを制御する払出制御用ワンチップマイコン 1 1 6 (「払出制御用マイコン」ともいう)が実装されている。払出制御用マイコン 1 1 6 には、遊技球の払い出しを制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。払出制御用マイコン 1 1 6 は、入出力回路 1 1 7 を介し、遊技制御用マイコン 8 1 からの信号や、パチンコ遊技機 1 に接続されたカードユニット 1 3 5 からの信号に基づいて、払出装置 1 2 0 の払出モータ 1 2 1 を駆動して賞球の払い出しを行ったり、貸球の払い出しを行ったりする。払い出される遊技球は、その計数のため払出センサ 1 2 2、1 2 3 により検知される。尚遊技者による発射装置 1 1 2 のハンドル 6 0 (図 1 参照)の操作があった場合には、タッチスイッチ 1 1 4 が発射ハンドル 6 0 への遊技者の接触を検知し、発射ボリューム 1 1 5 が発射ハンドル 6 0 の回転量を検知する。そして、発射ボリューム 1 1 5 の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるよう発射モータ 1 1 3 が駆動制御されることとなる。

10

【0 0 4 9】

また主制御基板 8 0 は、サブ制御基板 9 0 に対し各種コマンドを送信する。主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との接続は、主制御基板 8 0 からサブ制御基板 9 0 への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板 8 0 とサブ制御基板 9 0 との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路(例えばダイオードを用いた回路)が介在している。

20

【0 0 5 0】

また図 5 に示すように、サブ制御基板 9 0 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 の演出を制御する演出制御用ワンチップマイコン 9 1 (「演出制御用マイコン」)が実装されている。演出制御用マイコン 9 1 には、遊技の進行に伴って遊技演出を制御するためのプログラム等を記憶した R O M、ワークメモリとして使用される R A M、R O M に記憶されたプログラムを実行する C P U が含まれている。演出制御用マイコン 9 1 は、入出力回路 9 5 を介して他の基板等とデータの送受信を行う。入出力回路 9 5 は、演出制御用マイコン 9 1 に内蔵されていてもよい。また、R O M は外付けであってもよい。

30

【0 0 5 1】

サブ制御基板 9 0 には、画像制御基板 1 0 0、音声制御基板 1 0 6、ランプ制御基板 1 0 7 が接続されている。サブ制御基板 9 0 の演出制御用マイコン 9 1 は、主制御基板 8 0 から受信したコマンドに基づいて、画像制御基板 1 0 0 の画像制御用ワンチップマイコン 1 0 1 (「画像制御用マイコン」)の C P U に、画像表示装置 7、演出表示器 1 0 2、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b の表示制御を行わせる。画像制御基板 1 0 0 の R A M は、画像データを展開するためのメモリである。画像制御基板 1 0 0 の R O M には、画像表示装置 7 に表示される静止画データや動画データ、具体的にはキャラクタ、アイテム、図形、文字、数字及び記号等(演出図柄、保留図柄等を含む)や背景画像等の画像データが格納されている。画像制御基板 1 0 0 の C P U は、演出制御用マイコン 9 1 からの指令に基づいて R O M から画像データを読み出す。そして、読み出した画像データに基づいて表示制御を実行する。

40

【0 0 5 2】

演出表示器 1 0 2 は、2 個の L E D からなり、演出図柄 8 の変動表示及び停止表示にあわせて変動表示及び停止表示を行い、2 個の L E D の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出図柄 8 の表示結果(特別図柄当否判定の結果)を示す表示態様で停止表示する。また、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a、及び演出第 2 保留表示器 1 0 3 b も同様に 2 個の L E D からなる。そして、2 個の L E D の点灯・消灯、又は色の組合せにより、演出第 1 特図保留表示器 1 0 3 a は第 1 演出保留表示領域 9 c に表示される保留個数及び第 1 特図保留表示器 4 3 a で表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。

50

また、演出第2特図保留表示器103bは第2演出保留表示領域9dに表示される保留個数及び第2特図保留表示器43bで表示される保留個数と同じ保留個数を示す表示態様で表示制御される。これは、キャラクタ図柄を表示画面7a（演出図柄表示部）の略全体に表示したり、可動装飾部材14を動作させて表示画面7aの演出図柄表示領域7b（演出図柄表示部）の略全体を被覆したりすることで、演出図柄、第1演出保留表示部、又は第2演出保留表示部の一部又は全部が視認できない状態になることがあるため、このような表示器が設けられている。尚、画像制御基板100の画像制御用ワンチップマイコン101に換えて、又は加えてVDP（Video Display Processor）を設けてもよい。

【0053】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板106を介してスピーカ67から音声、楽曲、効果音等を入力する。スピーカ67から出力する音声等の音響データは、サブ制御基板90のROMに格納されている。尚、音声制御基板106にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、音声制御基板106にROMを実装してもよく、そのROMに音響データを格納してもよい。また、スピーカ67を画像制御基板100に接続し、画像制御基板100のCPUに音声制御を実行させてもよい。さらにこの場合、画像制御基板100のROMに音響データを格納してもよい。

【0054】

また演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯/消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を、ROMに格納されているデータから決定し、ランプ制御基板107を介して枠ランプ66や盤面ランプ5等のランプ（LED）の点灯制御を行う。

【0055】

さらに演出制御用マイコン91は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板107に中継基板108を介して接続された可動装飾部材14を動作させる。尚可動装飾部材14は、図1では一部分のみ視認可能となっているが、センター装飾体10に設けられた可動式のいわゆるギミックのことである。演出制御用マイコン91は、可動装飾部材14を所定の動作態様で動作させるための動作パターンデータ（「駆動データ」ともいう）を、サブ制御基板90のROMに格納されているデータから決定し、決定した動作パターンデータに基づいて可動装飾部材14の動作を制御する。尚、ランプ制御基板107にCPUを実装してもよく、その場合、そのCPUにランプの点灯制御や可動装飾部材14の動作制御を実行させてもよい。さらにこの場合、ランプ制御基板107にROMを実装してもよく、そのROMに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【0056】

またサブ制御基板90には、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63b（図1参照）が操作（押す、回転、引く等）されたことを検知する第1演出ボタン検知スイッチ63c及び第2演出ボタン検知スイッチ63dが接続されている。従って、第1演出ボタン63a又は第2演出ボタン63bに対して遊技者が所定の入力操作を行うと、対応する演出ボタン検知スイッチからサブ制御基板90に対して信号が出力される。

【0057】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1における当否判定に係る制御について説明する。特別図柄当否判定の結果として、「大当たり」、「小当たり」、「外れ」がある。「大当たり」のときには、特別図柄表示部41に「大当たり図柄」が停止表示される。また「小当たり」のときには、特別図柄表示部41に「小当たり図柄」が停止表示される。また「外れ」のときには、特別図柄表示部41に「外れ図柄」が停止表示される。大当たり又は小当たりと判定されると、停止表示された特別図柄の種類に応じた開放パターンにて、第1大入賞口30又は第2大入賞口35を開放する「特別遊技」が実行される。大当たりとなって実行される特別遊技を「大当たり遊技」と言い、小当たりとなって実行される特別遊技を「小当たり遊技」と言

10

20

30

40

50

う。

【0058】

当りには複数の種別がある。図6に示すように当りの種別としては、「15R（ラウンド）第1大当り」、「15R第2大当り」、「2R第3大当り」、及び「15R第4大当り」がある。「15R第1大当り」及び「15R第4大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であり、1ラウンド目と2ラウンド目に、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞口35を開放させる大当りである。この特定領域39への遊技球の通過を狙うラウンドを、チャンスラウンドやチャレンジラウンドとすることができる。「15R第2大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が15回であるものの、前述のチャンスラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目の開放時間が極短時間（一瞬開閉）で、特定領域39への遊技球の通過が困難（不可能としてもよい）な大当りである。すなわち、この「15R第2大当り」は、特定領域39への遊技球の通過が可能（容易）な態様で第2大入賞装置36を開放させることのない大当りであるといえる。「2R第3大当り」は、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放回数（ラウンド数）が2回であり、チャンスラウンドである1ラウンド目と2ラウンド目に特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞装置36を開放させる大当りである。但し、第2大入賞口35の開放時間が1ラウンド目と2ラウンド目を合わせても1.8秒であるので、15R第1大当りより特定領域への遊技球の通過可能性が低いものとなっている。

10

20

【0059】

本実施例1のパチンコ遊技機1では、大当り遊技中の特定領域39への遊技球の通過に基づいて、その大当り遊技の終了後の遊技状態を、後述の高確率状態に移行させる。従って、特別図柄当否判定の結果が前述の15R第1大当り、2R第3大当り、又は15R第4大当りとなった場合には、特定領域への遊技球の通過可能性が比較的高い態様で1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドが実行されるため、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることで、大当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させることができる。これに対して、15R第2大当りとなった場合には、1ラウンド目と2ラウンド目のチャンスラウンドの開放時間が各0.1秒であるので、第2大入賞口へ遊技球を入球させるのが非常に困難であるので、当該大当り遊技の実行中に特定領域39へ遊技球を通過させることができず、その大当り遊技後の遊技状態は、後述の通常状態（低確率状態）となる可能性が非常に高い（低確率状態になるといってもよい）。

30

40

【0060】

一方、小当りは、見かけ上2R第3大当りと同じ開放パターンで大入賞口（第2大入賞口35）を開放させる当りである。すなわち小当りでは、特定領域39への遊技球の通過が可能な態様で第2大入賞装置36を開放させる。しかしながら、小当り遊技の実行中に、特定領域39への遊技球の通過があっても小当り遊技の実行後の遊技状態を小当り遊技の実行前から変化させないものとなっている。そのため、小当り遊技の実行前の遊技状態が通常状態（低確率状態）であれば、小当り遊技の実行後の遊技状態も通常状態となる。そして遊技者から見れば、上記の2R第3大当りと小当りとは大入賞口（第2大入賞口35）の開放パターンを見ても区別することができない。すなわち遊技者は特別図柄当否判定の結果が、2R第3大当りになったのか小当りになったのかを認識するのが困難である。そのため、2R第3大当りとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が高確率状態に移行したかどうかを認識するのは困難である。また、小当りとしての特別遊技中に特定領域39へ遊技球を通過させたとしても、それだけでは、その後の遊技状態が通常状態のままか、高確率状態に移行したかを認識するのは困難である。その結果、小当りとなった場合、及び2R第3大当りになった場合には、高確率状態であるかもしれないという期待感を持ちつつ遊技を進行することができ、遊技興趣を高めることができる。尚、小当りにおいては入賞口の開放回数を、ラウンド数とは言わず、単に開放回数という。

50

【0061】

より具体的には、本実施例1のパチンコ遊技機1における各大当り及び小当りとなったときの大入賞口の開放パターンは、図6のようになっている。すなわち、15R第1大当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第1大当り図柄が停止表示された場合）、及び15R第4大当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに15R第4大当り図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大28秒開放し、3R～15Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1R目及び2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々28秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが容易となっている。

【0062】

また、15R第2大当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに15R第2大当り図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまでは第2大入賞口35を最大0.1秒開放し、3R～15Rまでは第1大入賞口30を最大28秒開放させる。この当りでは、1R目及び2R目における第2大入賞口35の開放時間が夫々最大0.1秒と極短時間とされている（一瞬開閉）ため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることはほぼ不可能となっている。

【0063】

すなわち、15R第2大当り用の開放パターンは、15R第1大当り用の開放パターンと比べて第1ラウンド及び第2ラウンドの開放態様が異なる。つまり、15R第1大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が28秒開放するため、第2大入賞口35へ遊技球が容易に入球する。そして、第2大入賞口35へ入球した遊技球は、高い可能性で特定領域39を通過する。これに対して、15R第2大当りでは、1ラウンド目及び2ラウンド目に第2大入賞口35が0.1秒しか開放しない。そのため、第2大入賞口35へ遊技球が入球することは非常に困難である。従って、15R第2大当りの実行中に、遊技球が特定領域39を通過する可能性は15R第1大当りと比してかなり低くなっている。また、遊技球が特定領域39を通過する可能性は限りなく0に近いいため、通過しないといってもよい。

【0064】

また図6に示すように、2R第3大当りに当選した場合（第1特別図柄表示器41aに2R第3大当り図柄が停止表示された場合）には、1R～2Rまで第2大入賞口35を最大0.9秒開放させる。この当りでは、1R目及び2R目における第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、そのラウンド中に特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。尚、本パチンコ遊技機1においては、0.6秒程度で一発の遊技球が発射されるようになっている。よって、第2大入賞口35の開放時間が1.8秒あれば、第2大入賞口35へ遊技球を入球させることは十分に可能である。またこの2R第3大当りは、第2大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、他の15R大当りのように多くの賞球（遊技利益）を望めるものではない。すなわち他の大当りに比してほとんど賞球の獲得できない大当りである。

【0065】

また、第1小当りとなった場合（第1特別図柄表示器41aに第1小当り図柄が停止表示された場合）、及び、第2小当りとなった場合（第2特別図柄表示器41bに第2小当り図柄が停止表示された場合）には、第2大入賞口35において最大0.9秒間の開放を2回行う。すなわち、2R第3大当りと同じ開放パターンにて大入賞口を開放させる。この小当りにおいても、第2大入賞口35の開放時間が合計1.8秒あるため、特定領域39へ遊技球を通過させることが可能となっている。しかし前述の通り、特定領域39への通過があっても小当り遊技の前後で遊技状態の変化はない。またこの小当りは、大入賞口の総開放時間が1.8秒と短いため、2R第3大当りと同様に多くの賞球を望めるものではない。すなわち小当りは、遊技状態の移行という点についても、賞球という点についても、遊技者にとっての特典がほぼないもの（入球による賞球のみ）となっている。

すなわち、本実施例では、第2大入賞口35の開放パターンとして、遊技球が特定領域3

10

20

30

40

50

9を通過可能（通過容易）な第1の開放パターンと（15第1大当り、15R第4大当り）、遊技球が特定領域39を通過困難（通過不能）な第2の開放パターンと（15R第2大当り）、遊技球が特定領域を通過可能であって第1の開放パターンより通過可能性が低い第3の開放パターンと（2R第3大当り）、を有するものとすることができる。また、小当り用の開放パターンとして、遊技球が特定領域39を通過可能であるが通過した場合であっても特典を付与しない（高確率状態を発生しない）第4の開放パターンを有するものとするができる。この第4の開放パターンは、他の態様として特定領域39を通過不能な開放パターンとしてもよい。

【0066】

尚、第1特別図柄（特図1）の当否判定における各大当りへの振分確率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが50%、2R第3大当りが10%となっている。これに対して、第2特別図柄（特図2）の当否判定における大当りは、全て15R第4大当りとなっている。すなわち、後述の開放延長機能の作動（高ベース状態の発生）により入球容易となった第2始動口21への入球に基づく当否判定により大当りとなった場合には、必ず15R第4大当りとなる。このように本パチンコ遊技機1では、第1始動口20に遊技球が入球して行われる当否判定（第1特別図柄の大当り抽選）において大当りとなるよりも、第2始動口21に遊技球が入球して行われる当否判定（第2特別図柄の大当り抽選）において大当りとなる方が、遊技者にとって有利となる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、遊技者は、第2始動口21への入球を期待して遊技を行う。特に第2始動口21への入球頻度が高まる開放延長機能の作動中においては顕著である。

【0067】

ここで本パチンコ遊技機1では、大当りか、小当りか、外れかの判定は「特別図柄当否判定用乱数（「当否判定用情報」ともいう）」に基づいて行われ、大当りとなった場合の大当りの種別の判定は「大当り種別決定用乱数（「図柄決定用乱数」、「図柄決定用情報」ともいう）」に基づいて行われる。図7（A）に示すように、特別図柄当否判定用乱数は0～629までの範囲で値をとる。大当り種別決定用乱数は、0～99までの範囲で値をとる。尚、第1始動口20又は第2始動口21への入球に基づいて取得される乱数（取得情報）には、特別図柄当否判定用乱数及び大当り種別決定用乱数の他に、「リーチ乱数（「リーチ情報」ともいう）」及び「変動パターン乱数（「変動パターン情報」ともいう）」がある。

【0068】

リーチ乱数は、特別図柄当否判定の結果が外れである場合に、演出図柄を用いてその結果を示す遊技演出（演出図柄遊技演出）においてリーチを発生させるか否かを定める乱数である。リーチとは例えば、左と右の2個の演出図柄8R、8Lが同じ図柄で停止（仮停止）され、残り1個の中演出図柄8Cが変動中の状態をいう（「7↓7」の状態）。そして、変動中の中演出図柄8Cが停止中の演出図柄8R、8Lと同じ図柄で停止すれば、3つの演出図柄が同一の図柄で停止することとなり、当りとなる。尚、この場合の演出図柄の停止（仮停止）には、演出図柄表示領域7b内で多少揺れているような表示（揺れ変動）も含まれる。このリーチ乱数は、0～126までの範囲で値をとる。

【0069】

また、変動パターン乱数は、変動時間を含む変動パターンを決めるための乱数である。変動パターン乱数は、0～198までの範囲で値をとる。また、ゲート28の通過に基づいて取得される乱数には、図7（B）に示す普通図柄当否判定用乱数がある。普通図柄当否判定用乱数は、第2始動口21を開放させる補助遊技を行うか否かの判定（普通図柄抽選）のための乱数である。普通図柄乱数は、0～240までの範囲で値をとる。

【0070】

次に、本実施例1のパチンコ遊技機1の遊技状態に関して説明する。パチンコ遊技機1は、特別図柄及び普通図柄に対する確率変動機能、変動時間短縮機能、及び、開放延長機能の各機能が作動状態又は非作動状態となる組合せにより、複数の遊技状態を有している。特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について確率変動機能が作動している状態を

「高確率状態」といい、作動していない状態を「通常状態（「低確率状態」ともいう）」という。高確率状態では、特別図柄当否判定において大当たりと判定される確率が通常状態よりも高くなっている。すなわち、通常状態では通常状態用の大当たり判定テーブルを用いて当否判定を行うものの、高確率状態では、大当たりと判定される特別図柄当否判定用乱数の値が多い高確率状態用の大当たり判定テーブルを用いて、当否判定を行う（図8（A）参照）。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、特別図柄の変動表示の結果が大当たりとなる（停止図柄が大当たり図柄となる）確率が高くなる。

【0071】

また、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）について変動時間短縮機能が作動している状態を「時短状態」といい、作動していない状態を「非時短状態」という。時短状態では、特別図柄の変動時間（変動表示の開始時から確定表示までの時間）の平均値が、非時短状態における特別図柄の変動時間の平均値よりも短くなっている。すなわち、時短状態においては、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターンテーブルを用いて、変動パターンの判定を行う（図9参照）。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入球（特図保留として記憶され得る入球）が発生しやすくなる。そのため、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。

【0072】

特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）についての確率変動機能と変動時間短縮機能とは同時に作動することもあるし、片方のみが作動することもある。そして、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の変動時間短縮機能に同期して作動するようになっている。すなわち、普通図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能は、特別図柄の時短状態において作動し、非時短状態において作動しない。よって、時短状態では、普通図柄当否判定における当り確率が非時短状態よりも高くなっている。すなわち、当りと判定される普通図柄乱数（当り乱数）の値が非時短状態で用いる普通図柄当り判定テーブルよりも多い普通図柄当り判定テーブルを用いて、普通図柄当否判定（普通図柄の判定）を行う（図8（D）参照）。つまり、普通図柄表示器42の確率変動機能が作動すると、作動していないときに比して、普通図柄の変動表示の結果が当りとなる（停止図柄が普通当り図柄となる）確率が高くなる。

【0073】

また時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。本実施例1では、普通図柄の変動時間は非時短状態では30秒であるが、時短状態では1秒である（図8（E）参照）。さらに時短状態では、補助遊技における第2始動口21の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、可変入賞装置22の開放時間延長機能が作動している。加えて時短状態では、補助遊技における第2始動口21の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、可変入賞装置22の開放回数増加機能が作動している。具体的に、非時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が0.2秒の開放動作を1回行い、その期間第2始動口が開状態となる。また時短状態において普通図柄当否判定の結果が当りになると、可変入賞装置22の開閉部材37が2.0秒の開放動作を3回行うものとされる。

【0074】

普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置22の開放時間延長機能及び開放回数増加機能が作動している状況下では、これらの機能が作動していない場合に比して、第2始動口21が頻繁に開放され、第2始動口21へ遊技球の入球頻度が高くなる（「高頻度状態」ともいう）。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの機能が作動している状態を「高ベース状態」といい、作動していない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。

【0075】

高ベース状態（高頻度状態）は、上記の全ての機能が作動するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄についての確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに、可変入賞装置 22 の開放時間延長機能及び開放回数増加機能のうち少なくとも一つの機能の作動によって、その機能が作動していないときよりも第 2 始動口が開放され易く（入球頻度が高く）なっていればよい。また、高ベース状態は、特別図柄の時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。このような高ベース状態を発生する機能を「高ベース発生機能」ということもできる。

【0076】

本実施例 1 のパチンコ遊技機 1 では、15R 第 1 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 39 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」という。高確高ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

10

【0077】

また、15R 第 2 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 39 を通過することは極めて困難であるので、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」という。低確高ベース状態は、所定回数（例えば 100 回）の特別図柄の変動表示が実行されるか、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。可能性は限りなく低い、仮に特定領域 39 を通過した場合には、「高確高ベース状態」となる。

20

【0078】

また、通常状態（低確低ベース状態）において、2R 第 3 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 39 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態となる（図 6 参照）。この遊技状態を特に、「高確低ベース状態」という。高確低ベース状態は、予め定められた回数の特別図柄の変動表示が実行されるか、又は、大当たりとなって大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【0079】

この高確低ベース状態は、高確率状態であることが潜伏している状態、すなわち高確率状態であることが遊技者にとって認識困難な状態である。つまり高確低ベース状態は、いわゆる「潜伏確変状態（「確率非報知状態」ともいう）」である。これに対して、上記の高確高ベース状態は、高確率状態であることが遊技者にとって明らかな状態である。つまり高確高ベース状態は、いわゆる「確変遊技状態」である。

30

【0080】

また、高ベース状態において、2R 第 3 大当たりとなった場合の特別遊技後の遊技状態は、その特別遊技中に特定領域 39 の通過がなされていれば、特別図柄の高確率状態且つ特別図柄の時短状態、且つ高ベース状態となる（図 6 参照）。すなわち、特別図柄の時短機能及びベース状態については、特別遊技の実行前の状態と同じ状態とされる。

40

【0081】

尚、パチンコ遊技機 1 を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、特別図柄の通常状態且つ特別図柄の非時短状態、且つ低ベース状態である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。

【0082】

高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちにより右遊技領域 3B へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また高ベース状態では、低ベース状態と比べて第 2 始動口 21 が開放されやすくなっており、第 1 始動口 20 への入球よりも第 2 始動口 21 への入球の方が容易となっているからである。そのため、普通図柄当否判定の契機となるゲート 28 へ遊技球を通過させつつ、第 2 始動口 21 へ遊技球を入

50

球させるべく右打ちを行う。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 47 が所定の態様で点灯制御され、右遊技領域へ発射すべきことを報知する。

【0083】

これに対して、高確低ベース状態や低確低ベース状態といった低ベース状態では、左打ちにより左遊技領域 3A へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行できる。また低ベース状態では、高ベース状態と比べて第 2 始動口 21 が開放されにくくなっており、第 2 始動口 21 への入球よりも第 1 始動口 20 への入球の方が容易となっているからである。そのため、第 1 始動口 20 へ遊技球を入球させるべく左打ちを行う。これにより右打ちするよりも、多数の始動入球（特別図柄当否判定の機会）を得ることができる。この状態のとき、発射方向表示器 47 が所定の態様で点灯制御（表示制御）され、左遊技領域へ発射すべきことを報知する。

10

【0084】

具体的には発射方向表示器 47 は、「yz」の 2 個の LED で構成されており、遊技状態に応じて LED を点灯させることにより発射方向を示すものである。例えば、低ベース状態では、「y□z□」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を消灯する表示態様として左遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。また、高ベース状態では、「y■z■」（例えば、□：消灯、■：点灯とする）というように両 LED を点灯する表示態様として右遊技領域へ発射すべきことを報知することができる。

20

【0085】

〔主制御メイン処理〕

次に、図 10～図 38 に基づいて遊技制御用マイコン 81 の動作（主制御部による制御処理）について説明する。尚、遊技制御用マイコン 81 の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、主制御基板 80 の RAM に設けられている。主制御基板 80 に備えられた遊技制御用マイコン 81 は、パチンコ遊技機 1 の電源がオンされると、主制御基板 80 の ROM から図 10 に示した主制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、主制御メイン処理では、まず初期設定を行う（S101）。初期設定では例えば、スタックの設定、定数設定、割り込み時間の設定、主制御基板 80 の CPU の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）の設定や、各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。フラグの初期値は「0」つまり「OFF」であり、ステータスの初期値は「1」であり、カウンタの初期値は「0」である。尚初期設定（S101）は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。尚、実施例 1 及び図面において、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第 1 特別図柄を「特図 1」「第 1 特図」、第 2 特別図柄を「特図 2」「第 2 特図」ということがある。

30

【0086】

初期設定（S101）に次いで、割り込みを禁止し（S102）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）を実行する。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）では、図 7 に示した種々の乱数カウンタの値を 1 加算する更新を行う。各乱数カウンタの値は上限値に至ると「0」に戻って再び加算される。尚各乱数カウンタの初期値は「0」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。更新された乱数カウンタ値は主制御基板 80 の RAM の所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。

40

【0087】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）が終了すると、割り込みを許可する（S104）。割り込み許可中は、割り込み処理（S105）の実行が可能となる。この割り込み処理（S105）は、例えば 4ms 周期で主制御基板 80 の CPU に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。そして、割り込み処理（S105）が終了してから、次に割り込み処理（S105）が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。尚、割り込み禁

50

止状態のときにCPUに割り込みパルスが入力された場合は、割り込み処理（S105）はすぐには開始されず、割り込み許可（S104）がされてから開始される。

【0088】

〔割り込み処理〕

次に、割り込み処理（S105）について説明する。図11に示すように、割り込み処理（S105）では、まず出力処理（S201）を実行する。出力処理（S201）では、以下に説明する各処理において主制御基板80のRAMに設けられた出力バッファにセットされたコマンド（制御信号）等を、サブ制御基板90や払出制御基板110等に出力する。ここで出力するコマンド等には、遊技状態、特別図柄当否判定の結果、大当り種別としての図柄、変動パターン等に関する情報等が挙げられる。尚コマンドは、例えば2バイトの情報からなる。上位1バイトは、コマンドの種類に関する情報であり、下位1バイトはコマンドの内容に関する情報である。

10

【0089】

出力処理（S201）に次いで行われる入力処理（S202）では、主にパチンコ遊技機1に取り付けられている各種センサ（第1始動口センサ20a、第2始動口センサ21a、第1大入賞口センサ30a、第2大入賞口センサ35a、一般入球口センサ27a等（図5参照））が検知した検知信号を読み込み、賞球情報としてRAMの出力バッファに記憶する。また、下皿62の満杯を検知する下皿満杯スイッチからの検知信号も取り込み、下皿満杯データとしてRAM84の出力バッファに記憶する。

【0090】

20

次に行われる普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）は、図10の主制御メイン処理で行う普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S103）と同じである。即ち、図7に示した各種乱数カウンタ値（普通図柄乱数カウンタ値も含む）の更新処理は、タイマ割り込み処理（S105）の実行期間と、それ以外の期間（割り込み処理（S105）の終了後、次の割り込み処理（S105）が開始されるまでの期間）との両方で行われている。

【0091】

普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（S203）に次いで、後述する始動口センサ検知処理（S204）、普図動作処理（S205）、特図動作処理（S206）、特定領域センサ検知処理（S207）、保留球数処理（S208）、及び電源断監視処理（S209）を実行する。その後、本発明に深く関連しないその他の処理（S210）を実行して、割り込み処理（S105）を終了する。そして、次に主制御基板80のCPUに割り込みパルスが入力されるまでは主制御メイン処理のS102～S104の処理が繰り返し実行され（図10参照）、割り込みパルスが入力されると（約4msec後）、再び割り込み処理（S105）が実行される。再び実行された割り込み処理（S105）の出力処理（S201）においては、前回の割り込み処理（S105）にてRAMの出力バッファにセットされたコマンド等が出力される。

30

【0092】

〔始動口センサ検知処理〕

図12に示すように、始動口センサ検知処理（S204）ではまず、ゲート28に遊技球が通過したか否か、即ち、ゲートセンサ28aによって遊技球が検知されたか否かを判定する（S301）。ゲート28を遊技球が通過していれば（S301でYES）、普通図柄保留球数（普図保留の数、具体的にはRAMに設けた普図保留の数をカウントするカウンタの値）が4以上であるか否かを判定し（S302）、遊技球がゲート28を通過していなければ（S301でNO）、S305に進む。

40

【0093】

普通図柄保留球数が4以上であれば（S302でYES）、S305に進む。一方、普通図柄保留球数が4以上でなければ（S302でNO）、普通図柄保留球数に「1」を加算し（S303）、普通図柄乱数取得処理（S304）を行う。普通図柄乱数取得処理（S304）では、RAMの更新値記憶領域（図示せず）に記憶されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル—TRND—H、図7（B））を取得し、その取得乱数値（取得情報）を、主

50

制御基板 80 の RAM に設けられた普図保留記憶部のうち現在の普通図柄保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0094】

S305では、第2始動口21に遊技球が入球したか否か、即ち、第2始動口センサ21aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S305)。第2始動口21に遊技球が入球していない場合(S305でNO)にはS309に進むが、第2始動口21に遊技球が入球した場合には(S305でYES)、特図2保留球数(第2特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第2特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S306)。そして、特図2保留球数が4個に達している場合(S306でYES)には、S309に進むが、特図2保留球数が4個未満である場合には(S306でNO)、特図2保留球数に1を加算する(S307)。

10

【0095】

続いて特図2関係乱数取得処理(S308)を行う。特図2関係乱数取得処理(S308)では、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数の値を取得し)、それら取得乱数値(取得情報)を第2特図保留記憶部85bのうち現在の特図2保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

【0096】

続いて始動口センサ検知処理(S204)では、第1始動口20に遊技球が入球したか否か、即ち、第1始動口センサ20aによって遊技球が検知されたか否かを判定する(S309)。第1始動口20に遊技球が入球していない場合(S309でNO)には処理を終えるが、第1始動口20に遊技球が入球した場合には(S309でYES)、特図1保留球数(第1特図保留の数、具体的には主制御部80のRAMに設けた第1特図保留の数をカウントするカウンタの数値)が4個(上限数)に達しているか否かを判定する(S310)。そして、特図1保留球数が4個に達している場合(S310でYES)には、処理を終えるが、特図1保留球数が4個未満である場合には(S310でNO)、特図1保留球数に「1」を加算する(S311)。

20

【0097】

続いて特図1関係乱数取得処理(S312)を行う。特図1関係乱数取得処理(S312)では、特図2関係乱数取得処理(S308)と同様に、RAMの更新値記憶領域(図示せず)に記憶されている特別図柄当否判定用カウンタの値(ラベル-T R N D - A)、大当り種別決定用乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - A S)、リーチ乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - R C)及び変動パターン乱数カウンタの値(ラベル-T R N D - T 1)を取得し(つまり図7(A)に示す乱数値を取得し)、それら取得乱数値を第1特図保留記憶部85aのうち現在の特図1保留球数に応じたアドレス空間に格納する。

30

【0098】

[普図動作処理]

遊技制御用マイコン81は、始動口センサ検知処理(S204)に次いで、図13に示す普図動作処理(S205)を行う。普図動作処理(S205)では、普通図柄表示器42及び可変入賞装置22に関する処理を4つの段階に分け、それらの各段階に「普図動作ステータス1、2、3、4」を割り当てている。そして、「普図動作ステータス」が「1」である場合には(S401でYES)、普通図柄待機処理(S402)を行い、「普図動作ステータス」が「2」である場合には(S401でNO、S403でYES)、普通図柄変動中処理(S404)を行い、「普図動作ステータス」が「3」である場合には(S401、S403で共にNO、S405でYES)、普通図柄確定処理(S406)を行い、「普図動作ステータス」が「4」である場合には(S401、S403、S405の全てがNO)、普通電動役物処理(S407)を行う。尚普図動作ステータスは、初期設定では「1」である。

40

【0099】

50

〔普通図柄待機処理〕

図 14 に示すように、普通図柄待機処理 (S402) ではまず、普通図柄の保留球数が「0」であるか否かを判定し (S501)、「0」であれば (S501でYES) この処理を終える。一方「0」でなければ (S501でNO)、後述の普通図柄当否判定処理を行う (S502)。また、普通図柄当否判定処理 (S502) に次いで、普通図柄変動パターン選択処理を行う (S503)。普通図柄変動パターン選択処理では、図 8 (E) に示す普通図柄変動パターン選択テーブルを参照して、遊技状態が時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 1 秒の普通図柄変動パターンを選択する。一方、遊技状態が非時短状態であれば、普通図柄の変動時間が 30 秒の普通図柄変動パターンを選択する。また普通図柄変動パターン選択処理に次いで後述の普通図柄乱数シフト処理 (S504) を行う。また、普通図柄乱数シフト処理 (S504) に次いで、普通図柄変動開始処理を行い (S505)、処理を終える。普通図柄変動開始処理では、S503 で選択した普通図柄変動パターンにて普通図柄の変動表示を開始するとともに、普通動作ステータスを「2」にセットする。また普通図柄変動開始処理では、サブ制御基板 90 に普通図柄の変動開始を知らせるため、普通図柄変動開始コマンドをセットする。

10

〔0100〕

〔普通図柄当否判定処理〕

図 15 に示すように、普通図柄当否判定処理 (S502) ではまず、普図保留記憶部に格納されている普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル-T R N D-H) を読み出す (S601)。次いで、時短フラグが ON か否か (すなわち遊技状態が時短状態であるか否か) を判定する (S602)。S602 で、時短フラグが ON である、すなわち時短状態であると判定された場合 (S602でYES)、図 8 (D) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」~「239」) に基づく高確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S604)、S605 の処理に移行する。すなわち、読み出した普通図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル-T R N D-H) が当り判定値の何れかと一致するか否かを判定する。一方、S602 で、時短フラグが ON でない、すなわち、非時短状態であると判定された場合 (S602でNO)、図 8 (D) に示す普通図柄当り判定テーブルのうち非時短状態用のテーブル (当り判定値が「0」、「1」) に基づく低確率普図当否判定により、当りか否かを判定し (S603)、S605 の処理に移行する。そして、S605 で、普図当否判定 (S603、S604) の結果が、当り (普図当り) か否かを判定し (S605)、外れと判定された場合 (S605でNO)、停止表示する外れ普通図柄 (普図外れ図柄) を決定し (S606)、処理を終える。一方、S605 で当り (普図当り) と判定された場合 (S605でYES)、停止表示する当り普通図柄 (普図当り図柄) を決定し (S607)、普図当りフラグを ON にして (S608)、処理を終える。

20

30

〔0101〕

〔普通図柄乱数シフト処理〕

普通図柄変動パターン選択処理 (S503) に次いで普通図柄乱数シフト処理 (S504) を実行する。図 16 に示すように、普通図柄乱数シフト処理 (S504) ではまず、普通図柄保留球数を 1 ディクリメントする (S701)。次いで、普図保留記憶部における各普図保留の格納場所を、現在の位置から読み出される側に一つシフトする (S702)。そして、普図保留記憶部における最上位の保留記憶の格納場所であるアドレス空間を空 (「0」) にして、即ち普図保留の 4 個目に対応する RAM 領域を 0 クリアして (S703)、処理を終える。このようにして、普図保留が保留順に消化されるようにしている。

40

〔0102〕

〔普通図柄変動中処理〕

図 17 に示すように、普通図柄変動中処理 (S404) ではまず、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定し (S801)、経過していなければ (S801でNO) 処理を終える。一方、経過していれば (S801でYES)、普通図柄変動停止コマンドをセットする (S802) とともに、普図動作ステータスを「3」にセットする (S803)。そして、普通図柄の変動表示を、普通図柄当否判定用乱数の判定結果に応じた表示結果 (当り普通図柄又は外れ

50

普通図柄)で停止させる等のその他の処理を行ってから(S804)、この処理を終える。

【0103】

〔普通図柄確定処理〕

図18に示すように、普通図柄確定処理(S406)ではまず、普図当りフラグがONであるか否かを判定する(S901)。普図当りフラグがONでなければ(S901でNO)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S905)、この処理を終える。一方、普図当りフラグがONであれば(S901でYES)、続いて時短フラグがONであるか否か、すなわち時短状態中か否かを判定する(S902)。そして時短状態中であれば(S902でYES)、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放パターンとして時短状態中の開放パターンをセットする(S903)。時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、2.0秒の開放を3回繰り返す開放パターンである。従って、第2始動口21の開放回数をカウントする第2始動口開放カウンタに「3」をセットする。

10

【0104】

これに対して、非時短状態中であれば(S902でNO)、可変入賞装置22(第2始動口21)の開放パターンとして非時短状態中の開放パターンをセットする(S906)。非時短状態中の開放パターンとは、前述の通り、0.2秒の開放を1回行う開放パターンである。従って、第2始動口開放カウンタに「1」をセットする。そして、開放パターンのセット(S903、S906)に続いて、普図動作ステータスを「4」にセットし(S904)、この処理を終える。

【0105】

20

〔普通電動役物処理〕

図19に示すように、普通電動役物処理(S407)ではまず、普図当り終了フラグがONであるか否かを判定する(S1001)。普図当り終了フラグは、当りとなって実行された補助遊技において、第2始動口21の開放が終了したことを示すフラグである。

【0106】

普図当り終了フラグがONでなければ(S1001でNO)、第2始動口21の開放中か否かを判定する(S1002)。開放中でなければ(S1002でNO)、第2始動口21を開放させる時間に至ったか否かを判定し(S1003)、至っていなければ(S1003でNO)処理を終え、至っていれば第2始動口21を開放させ(S1004)、処理を終える。一方、第2始動口21の開放中であれば(S1002でYES)、第2始動口21を閉鎖させる時間に至ったか否か(すなわち第2始動口21を開放してから予め定められた開放時間が経過したか否か)を判定し(S1005)、至っていなければ(S1005でNO)処理を終え、至っていれば(S1005でYES)第2始動口21を閉状態(閉鎖)とする(S1006)。

30

【0107】

そして第2始動口21の閉鎖処理(S1006)に次いで、第2始動口開放カウンタの値を1デクリメントし(S1007)、第2始動口開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(S1008)。「0」でなければ(S1008でNO)、再び第2始動口21を開放させるためにそのまま処理を終える。一方「0」であれば(S1008でYES)、補助遊技を終了させる普図当り終了処理を行う(S1009)とともに、普図当り終了フラグをセットして(S1010)処理を終える。尚、第2始動口開放カウンタは、時短状態中であれば第2始動口21の開放(可動部材23の開放動作)が3回なされると「0」になり、非時短状態中であれば第2始動口21の開放が1回なされると「0」になる。

40

【0108】

これに対してS1001において普図当り終了フラグがONであれば(S1001でYES)、S903又はS906にてセットされた回数の第2始動口21の開放動作は終了しているので、普図当り終了フラグをOFFするとともに(S1011)、普図当りフラグをOFFし(S1012)、普図動作ステータスを「1」にセットして(S1013)処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、普図動作処理(図13)として再び普通図柄待機処理(S402)が実行されることになる。

【0109】

50

〔特図動作処理〕

図 11 に示すように遊技制御用マイコン 81 は、普図動作処理 (S205) に次いで特図動作処理 (S206) を行う。特図動作処理 (S206) では、図 20 に示すように、特別図柄表示器 41 及び大入賞装置 (第 1 大入賞装置 31 及び第 2 大入賞装置 36) に関する処理を 5 つの段階に分け、それらの各段階に「特図動作ステータス 1、2、3、4、5」を割り当てている。そして、「特図動作ステータス」が「1」である場合には (S1101 で YES)、特別図柄待機処理 (S1102) を行い、「特図動作ステータス」が「2」である場合には (S1101 で NO、S1103 で YES)、特別図柄変動中処理 (S1104) を行い、「特図動作ステータス」が「3」である場合には (S1101、S1103 で共に NO、S1105 で YES)、特別図柄確定処理 (S1106) を行い、「特図動作ステータス」が「4」である場合には (S1101、S1103、S1105 で共に NO、S1107 で YES)、大当り遊技としての特別電動役物処理 1 (S1108) を行い、「特図動作ステータス」が「5」である場合には (S1101、S1103、S1105、S1107 の全てが NO)、小当り遊技としての特別電動役物処理 2 (S1109) を行う。尚、特図動作ステータスは、初期設定では「1」である。
【0110】

10

〔特別図柄待機処理〕

図 21 に示すように、特別図柄待機処理 (S1102) ではまず、第 2 始動口 21 の保留球数 (即ち特図 2 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1201)。特図 2 保留球数が「0」である場合 (S1201 で YES)、即ち、第 2 始動口 21 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶がない場合には、第 1 始動口 20 の保留球数 (即ち特図 1 保留球数) が「0」であるか否かを判定する (S1206)。そして、特図 1 保留球数も「0」である場合 (S1206 で YES)、即ち、第 1 始動口 20 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶もない場合には、画像表示装置 7 の表示画面 7a を待機画面とする処理中 (客待ち用のデモ画面の実行中) であるか否かを判定し (S1211)、そうであれば (S1211 で YES) 処理を終え、そうでなければ (S1211 で NO) 待機画面を表示するために待機画面設定処理を実行する (S1212)。

20

【0111】

S1201 において特図 2 保留球数が「0」でない場合 (S1201 で NO)、即ち、第 2 始動口 21 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 2 当否判定処理 (S1202)、特図 2 変動パターン選択処理 (S1203)、特図 2 乱数シフト処理 (S1204)、特図 2 変動開始処理 (S1205) をこの順に行う。また、特図 2 保留球数が「0」であるが特図 1 保留球数が「0」でない場合 (S1201 で YES、S1206 で NO)、即ち、第 2 始動口 21 に係る乱数カウンタ値の記憶はないが、第 1 始動口 20 への入球に起因して取得した乱数カウンタ値の記憶が 1 つ以上ある場合には、後述の特図 1 当否判定処理 (S1207)、特図 1 変動パターン選択処理 (S1208)、特図 1 乱数シフト処理 (S1209)、特図 1 変動開始処理 (S1210) をこの順に行う。このように本実施例 1 では、第 1 特図保留に基づく第 1 特別図柄の変動表示は、第 2 特図保留が「0」の場合 (S1201 で YES の場合) に限って行われる。すなわち第 2 特図保留の消化 (第 2 特別図柄の変動表示) は、第 1 特図保留の消化 (第 1 特別図柄の変動表示) に優先して実行される。そして本実施例 1 では、第 2 特図保留に基づく当否判定の方が、第 1 特図保留に基づく当否判定よりも、遊技者にとって利益の大きい大当りになりやすくなっている (図 8 (B))。

30

40

【0112】

〔特図 2 当否判定処理〕

図 22 に示すように、特図 2 当否判定処理 (S1202) ではまず、判定値として、RAM の第 2 特図保留記憶部 85b の最下位の領域 (即ち第 2 特図保留の 1 個目に対応する RAM 領域) に記憶されている (最も古い記憶の) 特別図柄当否判定用乱数カウンタの値 (ラベル T R N D - A) を読み出す (S1301)。次いで、確変フラグが ON か否か、すなわち高確率状態であるか否かを判定する (S1302)。そして、高確率状態でなければ (S1302 で NO)、すなわち通常状態であれば、大当り判定テーブル (図 8 (A)) のうち

50

通常状態用の大当たり判定テーブル（大当たり判定値が「3」及び「397」）に基づいて当否判定を行う（S1303）。一方、高確率状態であれば（S1302でYES）、大当たり判定テーブル（図8（A））のうち高確率状態用の大当たり判定テーブルに基づいて当否判定を行う（S1307）。高確率状態用の大当たり判定テーブルでは、大当たり判定値は、「3」、「53」、「113」、「173」、「227」、「281」、「337」、「397」、「449」、「503」とされている。

【0113】

大当たり判定（S1303、S1309）の結果が「大当たり」と判定された場合（S1304でYES）、大当たり種別決定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - A S）を読み出して、図8（B）に示す大当たり種別判定テーブルに基づいて大当たり種別を判定し（S1310）、当該大当たり種別決定用乱数の値に基づいて大当たり図柄を決定し（S1311）、大当たりフラグをONにして（S1312）、処理を終える。尚、第1特別図柄に係る当否判定の場合は、第1特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定し、第2特別図柄に係る当否判定の場合は、第2特別図柄用の大当たり種別判定テーブルを用いて大当たり種別を判定する。また、第1特別図柄（特図1）の当否判定にて大当たりと判定された場合は、15R第1大当たり、15R第2大当たり及び2R第3大当たりのうち何れかが実行される。また、第2特別図柄（特図2）の当否判定にて大当たりと判定された場合は、全て15R第4大当たりとされる（図8（B））。

【0114】

また、大当たりフラグには、大当たりの種別が15R第1大当たり又は15R第2大当たりであった場合にONする長当たりフラグと、2R第3大当たりであった場合にONする短当たりフラグとがある。ここで、ラウンド表示器45は、2R用ランプと15R用ランプとの2個のLEDで構成されており、2R第3大当たりとなって短当たりフラグがONにされると、2R第3大当たり図柄が確定表示するタイミングで、2R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R▲15R△」（例えば、▲：点灯、△：消灯とする）の様な表示態様となる。また、15R第1大当たり、15R第2大当たり、及び15R第4大当たりの何れかとなって長当たりフラグがONにされると、対応する大当たり図柄が確定表示するタイミングで、15R用ランプの方が点灯表示される。具体的には、「2R△15R▲」の様な表示態様となる。

【0115】

一方、大当たり判定（S1303、S1307）の結果が「大当たり」でないと判定された場合（S1304でNO）、小当たりか否かを判定する（S1305）。すなわち、特別図柄当否判定用乱数カウンタの値（ラベル-T R N D - A）が、小当たり判定値である「101」～「105」の何れかと一致するか否かを判定する（図8（A））。そして、小当たりでないと判定された場合（S1305でNO）、外れ図柄を決定し（S1308）、処理を終える。小当たりであると判定された場合（S1305でYES）、小当たり図柄を決定し（S1306）、小当たりフラグをONにして（S1306）、処理を終える。尚、小当たりか否かを決める乱数を、特別図柄当否判定用乱数とは別に設けてもよい。

【0116】

〔特図2変動パターン選択処理〕

特別図柄待機処理（図21）では、特図2当否判定処理（S1202）に次いで、特図2変動パターン選択処理を行う（S1203）。図23及び図24に示すように、特図2変動パターン選択処理（S1203）ではまず、遊技状態が時短状態か否か（時短フラグがONか否か）を判定する（S1401）。そして、時短状態でなければ（S1401でNO）、すなわち非時短状態であれば、大当たりフラグがONか否かを判定し（S1402）、ONであれば（S1402でYES）、非時短状態中大当たり用テーブル（図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ大当たりに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値（ラベル-T R N D - T 1）に基づいて変動パターンを選択する（S1403）。尚、変動パターンが決まれば変動時間も決まる。また本実施例1では、非時短状態中大当たり用テーブルは、大当たりが長当たり（15R大当たり）か短当たり（2R大当たり）かによっても分かれて

いる。しかし本処理は、特図 2 についての変動パターン選択処理なので、特図 2 の抽選にて当選する大当りには 15R 第 4 大当り（長当り）しかない。従って本処理にて参照される箇所は、常に長当りの箇所となり、変動パターン P 1 又は変動パターン P 2 が選択される。尚、非時短状態中大当り用テーブルは、長当り用と短当り用とに分かれていなくてもよい。これは後述の時短状態中大当り用テーブルについても同様である。

【0117】

一方、大当りフラグが ON でなければ（S1402 で NO）、小当りフラグが ON か否かを判定する（S1405）。そして、小当りフラグが ON であれば（S1405 で YES）、非時短状態中小当り用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ小当りに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1409）。具体的には、本実施例 1 では必ず変動パターン P 4 が選択される。

10

【0118】

また、小当りフラグが ON でなければ（S1405 で NO）、リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC）がリーチ成立乱数値か否かを判定する（S1406）。図 8（C）に示すように、リーチ成立乱数値は時短状態であれば「0」～「5」であり、非時短状態であれば「0」～「13」である。すなわち、時短状態の方が非時短状態よりも外れ時のリーチがかかりにくくなっている。これは、時短状態において変動時間の短いリーチ演出無し外れがより多く選択されようにすることで、特図保留の消化スピードを早めるためである。

【0119】

リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC）がリーチ成立乱数値である場合（S1406 で YES）、即ち、リーチ有外れの場合には、非時短状態中リーチ有外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ有外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1407）。本実施例 1 では、変動パターン P 5 又は P 6 が選択される。

20

【0120】

リーチ乱数カウンタ値（ラベル - TRND - RC）がリーチ成立乱数値でない場合（S1406 で NO）、即ち、リーチ無外れの場合には、非時短状態中リーチ無外れ用テーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つリーチ無外れに該当する部分）を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する（S1408）。このリーチ無外れ時には、保留球数に応じた短縮変動の機能が働くようになっている。すなわち、特別図柄の保留球数が「3」又は「4」であるときは、特別図柄の保留球数が「0」～「2」であるときに比して変動時間の短い変動パターンが選択されるようになっている。本実施例 1 では、変動パターン P 7 又は P 8 が選択される。

30

【0121】

また S1401 において、遊技状態が時短状態であると判定した場合（S1401 で YES）には、図 24 に示すように、参照する変動パターンテーブルを時短状態中用のテーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）にする事以外は、上記ステップ S1402 ～ S1609 と同様の流れで処理（S1410 ～ S1416）を行う。すなわち、大当りであれば図 9 の時短状態中且つ大当りに該当する部分を参照し、小当りであれば図 9 の時短状態中且つ小当りに該当する部分を参照し、リーチ有外れであれば図 9 の時短状態中且つリーチ有外れに該当する部分を参照し、リーチ無外れであれば図 9 の時短状態中且つリーチ無外れに該当する部分を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する。

40

【0122】

尚、時短状態中の変動パターンテーブル（図 9 に示す変動パターンテーブルのうち時短状態に該当する部分）では、リーチ無外れ時の保留球数に応じた短縮変動の機能が保留球数「2」～「4」のときに働く。すなわち、非時短状態中よりも短縮変動が選択され易くなっている。また、大当りのうち長当りに当選した場合に、非時短状態中よりも変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。つまり、時短状態中の変動パターンテーブ

50

ルは、非時短状態中の変動パターンテーブルよりも特別図柄の変動時間の平均値が短くなるようなテーブルとなっている。

【0123】

前述のようにして変動パターンの選択を行った後は、図23に示すその他の処理(S1404)を行ってこの処理を終える。尚、その他の処理(S1404)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含まれて、出力処理(S201)によりサブ制御基板90に送られる。

【0124】

〔特図2乱数シフト処理〕

図25に示すように、特図2乱数シフト処理(S1204)ではまず、特図2保留球数を1ディクリメントする(S1501)。次いで、第2特図保留記憶部85bにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側(例えば第2特図保留記憶部85bがアドレス「0000」～「0003」に対応するアドレス空間からなる場合、アドレス「0000」側)にシフトする(S1502)。そして、第2特図保留記憶部85bの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第2特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1503)、この処理を終える。

【0125】

特図2乱数シフト処理(S1204)を実行した後は、図21の特図2変動開始処理(S1205)を実行する。特図2変動開始処理(S1205)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第2特別図柄の変動表示を開始する。

【0126】

図21の特別図柄待機処理(S1102)において、特図2保留球数が「0」であり、且つ、特図1保留球数が「0」でない場合(S1201でYES、S1206でNO)には、特図1当否判定処理(S1207)、特図1変動パターン選択処理(S1208)、特図1乱数シフト処理(S1209)、特図1変動開始処理(S1210)をこの順に行う。

【0127】

〔特図1当否判定処理〕

図26に示すように、特図1当否判定処理(S1207)では、図22に示した特図2当否判定処理(S1202)と同様の流れで処理(S1601～S1609)を行う。従って本処理の詳細な説明は省略する。

【0128】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1601では、RAMの第1特図保留記憶部85aの最下位の領域(即ち第1特図保留の1個目に対応するRAM領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数カウンタ値(ラベル-TRND-A)を読み出す。またS1608における大当りの種別判定では、15R第1大当り、15R第2大当り、及び2R第3大当りのいずれとも判定される可能性がある(図8(B))。図8(B)の第1特別図柄(特図1)の欄に示すように、各大当りの振分率は、15R第1大当りが40%、15R第2大当りが50%、2R第3大当りが10%となっている。この大当りの種別判定で15R第1大当り又は15R第2大当りと判定された場合には、ステップS1609において大当りフラグとして長当りフラグをONする。一方、2R第3大当りと判定された場合には、S1609において大当りフラグとして短当りフラグをONする。

【0129】

〔特図1変動パターン選択処理〕

図27及び図28に示すように、特図1変動パターン選択処理(S1208)では、図23及び図24に示した特図2変動パターン選択処理(S1403)と同様の流れで処理(S1701～S1720)を行う。従って本処理の詳細な説明は割愛する。

【0130】

但し、本処理は特図1に関する処理であるので、S1702(図27)でYESの場合(すな

10

20

30

40

50

わち大当りフラグがONの場合)には、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1703)。そして15R大当りである場合には(S1703でYES)、非時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ長当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値(ラベル-T R N D - T 1)に基づいて変動パターンを選択する(S1704)。具体的には、変動パターンP1または変動パターンP2が選択される。

【0131】

一方、S1703において15R大当りでないと判定した場合(S1703でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、非時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち非時短状態且つ短当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1706)。具体的には、変動パターンP3が選択される。

10

【0132】

また、この特図1変動パターン選択処理では、S1712(図28)でYESの場合(すなわち大当りフラグがONの場合)にも、さらに大当りの種別が15R大当り(15R第1大当り又は15R第2大当りのいずれか)であるか否かを判定する(S1713)。そして15R大当りである場合には(S1713でYES)、時短状態中15R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ長当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1714)。具体的には、変動パターンP9~P11のいずれかが選択される。

20

【0133】

一方、S1713において15R大当りでないと判定した場合(S1713でNO)、即ち2R第3大当りである場合には、時短状態中2R大当り用テーブル(図9に示す変動パターンテーブルのうち時短状態且つ短当りに該当する部分)を参照して、変動パターン乱数カウンタ値に基づいて変動パターンを選択する(S1715)。具体的には、変動パターンP12が選択される。

【0134】

この特図1変動パターン選択処理において、変動パターンの選択(S1704、S1706、S1709、S1710、S1711、S1714、S1715、S1718、S1719、S1720)を行った後は、その他の処理(S1705、図27)を行って、この処理を終える。その他の処理(S1705)では、選択した変動パターンに応じた変動パターン指定コマンドをRAMの出力バッファにセットする。セットした変動パターン指定コマンドは、後述の変動開始コマンドに含められて、出力処理(S201)によりサブ制御基板90に送られる。

30

【0135】

〔特図1乱数シフト処理〕

図29に示すように、特図1乱数シフト処理(S1209)ではまず、特図1保留球数を1ディクリメントする(S1801)。次いで、第1特図保留記憶部85aにおける各種カウンタ値の格納場所を、1つ下位側にシフトする(S2002)。そして、第1特図保留記憶部85aの最上位のアドレス空間に「0」をセットして、即ち、(上限数まで記憶されていた場合)第1特図保留の4個目に対応するRAM領域を0クリアして(S1803)、この処理を終える。

40

【0136】

特図1乱数シフト処理(S1209)を実行した後は、図21の特図1変動開始処理(S1210)を実行する。特図1変動開始処理(S1210)では、特図動作ステータスを「2」にセットすると共に、変動開始コマンドをRAMの出力バッファにセットして、第1特別図柄の変動表示を開始する。

【0137】

〔特別図柄変動中処理〕

図30に示すように、特別図柄変動中処理(S1104)ではまず、特別図柄の変動時間(

50

図 2 1 の S1203 又は S1208 で選択された変動パターンに応じて決まる変動時間、図 9 参照) が経過したか否かを判定する (S1901)。変動時間が経過していないと判定した場合 (S1901 で NO)、処理を終える。これにより特別図柄の変動表示が継続される。

【0138】

一方、変動時間が経過したと判定した場合 (S1901 で YES)、変動停止コマンドをセットする (S1902)。そして、確変フラグが ON か否かを判定し (S1903)、ON であれば (S1903 で YES)、確変カウンタを 1 減算し (S1904)、確変カウンタの値が「0」か否かを判定する (S1905)。S1905 で確変カウンタが「0」であると判定した場合、確変フラグを OFF し、S1907 の処理に移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定した場合 (S1903 で NO)、及び確変カウンタが「0」でないと判定した場合 (S1905 で NO)、S1907 の処理に移行する。

10

【0139】

そして S1907 では、時短フラグが ON か否かを判定し (S1907)、時短フラグが ON であると判定した場合 (S1907 で YES)、時短状態中に実行した特別図柄の変動表示回数をカウントする時短カウンタの値を 1 減算し (S1908)、時短カウンタの値が「0」か否かを判定し (S1909)、「0」であれば (S1909 で YES)、時短フラグを OFF にし (S1910)、S1911 の処理に進む。また、時短フラグが ON でないと判定した場合 (S1907 で NO)、及び時短カウンタの値が「0」でないと判定した場合 (S1909 で NO)、S1911 の処理に進む。

【0140】

20

S1911 では、特図動作ステータスを「3」にセットする (S1911)。そして、特別図柄の変動表示を、特別図柄当否判定乱数及び大当り種別決定用乱数の判定結果に応じた結果で停止させる等のその他の処理を行い (S1912)、この処理を終える。

【0141】

〔特別図柄確定処理〕

図 3 1 に示すように、特別図柄確定処理 (S1106) ではまず、大当りフラグが ON であるか否かを判定する (S2001)。大当りフラグが ON であれば (S2001 で YES)、続いて大当りの種別が 15R 大当り (15R 第 1 大当り、15R 第 2 大当り、又は 15R 第 4 大当りのいずれか) か否かを判定する (S2002)。

【0142】

30

そして 15R 大当りであれば (すなわち長当りフラグが ON であれば)、大当り遊技中に実行するラウンド (1 ラウンド 1 回開放の態様では、1 回のラウンドは大入賞口の開放から閉塞まで) の回数をカウントするラウンドカウンタの値を「15」にセットするとともに、大入賞装置 (第 1 大入賞装置 31 及び第 2 大入賞装置 36) の開放パターンとして、15R 第 1 大当りであれば 15R 第 1 大当り用の開放パターン (図 6 参照) をセットし、15R 第 2 大当りであれば 15R 第 2 大当り用の開放パターン (図 6 参照) をセットする (S2003)。

【0143】

S2002 において 15R 大当りでなければ (すなわち短当りフラグが ON であれば)、大当り種別は 2R 第 2 大当りであるため、ラウンドカウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置 (第 1 大入賞装置 31 及び第 2 大入賞装置 36) の開放パターンとして、2R 第 2 大当り用の開放パターン (図 6 参照) をセットする (S2004)。

40

【0144】

S2003 又は S2004 の処理を終えたら、大当り遊技を開始するべく、大当りのオープニングコマンドをセットするとともに (S2005)、大当り遊技のオープニング演出を開始し (S2006)、特図動作ステータスを「4」にセットする (S2007)。

【0145】

また、S2001 において大当りフラグが ON でないと判定された場合 (S2001 で NO)、小当りフラグが ON であるか否かを判定する (S2008)。小当りフラグが ON であれば (S2008 で YES)、小当り遊技中における大入賞口 (第 2 大入賞口 35) の開放回数を

50

カウントする小当り用開放カウンタの値を「2」にセットするとともに、大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放パターンとして、小当り用の開放パターン（図6参照）をセットする（S2009）。

【0146】

S2009の処理を終えたら、小当り遊技を開始するべく、小当りのオープニングコマンドをセットするとともに（S2010）、小当り遊技のオープニング演出を開始し（S2011）、特図動作ステータスを「5」にセットする（S2012）。尚、S2008において小当りフラグがONでなければ（S2008でNO）、大当り遊技も小当り遊技も開始しないため、特図動作ステータスを「1」にセットし、処理を終える。

【0147】

〔特別電動役物処理1（大当り遊技）〕

図32に示すように、特別電動役物処理1（S1108）ではまず、確変フラグがONか否かを判定し（S2101）、ONと判定された場合（S2101でYES）、確変フラグをOFFする（S2102）。また、時短フラグがONか否かを判定し（S2103）、ONと判定された場合（S2103でYES）、時短フラグをOFFする（S2104）。つまり、大当り遊技の実行中は、低確率状態且つ非時短状態に制御される。本実施例1では非時短状態時は常に低ベース状態であるので、大当り遊技の実行中は低ベース状態に制御されることにもなる。

【0148】

次に、大当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2105）。大当り終了フラグは、大当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了（大当り遊技が終了）したことを示すフラグである。

【0149】

大当り終了フラグがONでなければ（S2105でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否かを判定する（S2106）。開放中でなければ（S2106でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち大当りのオープニングの時間が経過して1ラウンド目を開始する時間に至ったか、又は、ラウンド間のインターバルの時間が経過して次ラウンド（次の開放）を開始する時間に至ったか否かを判定する（S2107）。

【0150】

S2107の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2107の判定結果がYESであれば、実行されるラウンドが1ラウンド目及び2ラウンド目の何れかのラウンドに該当するか否かを判定する（S2108）。これは、大当り種別毎に、ラウンドカウンタの値を用いて判定してもよいし、別途実行するラウンドが何ラウンド目かをカウントするラウンドカウンタを設けて判定してもよい。1ラウンド目及び2ラウンド目のいずれのラウンドでもない（すなわち、3～15ラウンドの何れか）場合（S2108でNO）、S2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第1大入賞口30を開放させる。一方、1ラウンド目又は2ラウンド目であると判定された場合（S2108でYES）、V有効期間設定処理（S2109）を行ってからS2110に進んで、大当りの種類に応じた開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させる。

【0151】

V有効期間設定処理（S2109）では、1ラウンド又は2ラウンドにおける第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間に相当）に設定する。尚本実施例1ではこれ以外の期間（小当り中や特別遊技を実行していないときも含む）は、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間に相当）に設定している。ここで、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技球の検知に基づいてVフラグをONする（後述の特定領域センサ検知処理（図35）のステップS2401～S2403参照）ということであり、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定するというのは、特定領域センサ39aによる遊技

10

20

30

40

50

球の検知があってもVフラグをONしないということである。

【0152】

ここで、特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、遊技状態表示器46を所定の表示態様とし、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態となることを報知する。具体的には、遊技状態表示器46は「a1a2a3」の3個のLEDで構成されている。そして、本実施例1では、通常状態（低確率状態）においては、「a1□a2□a3□」（例えば、□：消灯、■：点灯）の表示態様とされる。また、大当り遊技中の特定領域センサ39aによって遊技球が検知され、VフラグがONになったタイミングで、「a1■a2■a3■」の表示態様とされる。そして、大当り遊技が終了し、遊技状態が高確率状態に設定されると「a1□a2□a3□」の表示態様とされる。また、遊技状態表示器46の点灯制御タイミングはこのようなタイミングに限定されず、大当り遊技中は、遊技球が特定領域を通過しても「a1□a2□a3□」の表示態様のままとし、大当り遊技終了後の高確率状態へ移行するタイミングで「a1■a2■a3■」とし、高確率状態から低確率状態に移行するタイミングで「a1□a2□a3□」の表示態様としてもよい。

10

【0153】

すなわち、後述の特定領域センサ検知処理（図35）では、V有効期間中のV通過（特定領域39への遊技球の通過）の検知時のみVフラグをONし、V有効期間外（V無効期間中）のV通過検知時にはVフラグをONしないこととしている。尚、VフラグがONである場合には、確変フラグがONされる、すなわち大当り遊技後の遊技状態が高確率状態に設定される（後述の遊技状態設定処理（図33））。このようにすることで、不正行為によるV通過に基づいてVフラグがONされることのないように、すなわち不正に高確率状態に設定されることのないようにしている。

20

【0154】

また、15R第1大当りや2R第3大当りにおいて、1R目又は2R目のV通過があれば、当該大当り遊技終了後の遊技状態を高確率状態に設定する一方で、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であれば、その小当り遊技後の遊技状態も通常状態とし、大当り遊技の前後で当否判定確率を変化させないようにしている。

【0155】

尚、本実施例1では、V有効期間設定処理（S2109）において、15R第2大当りである場合にも特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効と判定する期間（第1期間）に設定するが、他の態様として、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目において第1期間を設定しないものとしてもよい。すなわち、15R第2大当りの場合は1R目及び2R目を第2期間に設定するようにしてもよい。15R第2大当りに係る大当り遊技では、第2大入賞口35の開放時間を0.1秒と極短時間に設定しているため遊技球が第2大入賞口35へ入球する可能性は限りなく低い、第2期間に設定しておけば、万が一入球した場合でもVフラグをONにしてしまうことがない。これにより、不正にVフラグをONにしたり、まれな入球によりVフラグがONになったりしてしまふのを防止することができる。尚、本実施例では1ラウンド又は2ラウンドにおいて特定領域センサ39aによる遊技球の検知を有効としているが、ラウンドの場所はこれに限らなくてもよい。

30

40

【0156】

S2106において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば（S2106でYES）、そのラウンドにおける大入賞口への入球個数が規定の最大入球個数（本実施例1では1ラウンド当り10個）に達しているか否かを判定する（S2111）。規定入球個数に達していなければ（S2111でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2112）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2112でNO）、処理を終える。

【0157】

これに対して、規定入球個数に達している場合（S2111でYES）、又は大入賞口の開放

50

時間が経過した場合（S2112でYES）、すなわち2つのラウンド終了条件のうちのいずれかが成立した場合には、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を閉鎖する（S2113）。そして、ラウンドカウンタの値を1ディクリメントし（S2114）、ラウンドカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2115）。「0」でないと判定された場合（S2115でNO）、次のラウンドを開始するため、処理を終える。

【0158】

一方、「0」と判定された場合（S2115でYES）、大当たり遊技を終了させる大当たり終了処理として、大当たりのエンディングコマンドをセットするとともに（S2116）、大当たりのエンディング演出を開始する（S2117）。そして、大当たり終了フラグをセットし（S2118）、処理を終える。尚、ラウンドカウンタは、長当たり（15R大当たり）であれば大入賞口の開放が15回実行されると「0」になり、短当たり（2R大当たり）であれば大入賞口の開放が2回実行されると「0」になる。

10

【0159】

またS2105において大当たり終了フラグがONであれば（S2105でYES）、最終ラウンドが終了しているので、大当たりのエンディング演出の実行時間が経過したか否かを判定し（S2119）、エンディング時間が経過していなければ（S2119でNO）、処理を終える。

一方、エンディング時間が経過していれば（S2119でYES）、大当たり終了フラグをOFFにした後（S2120）、後述の遊技状態設定処理（S2121）を行う。そして、大当たりフラグをOFFにし（S2122）、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2123）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図20）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

20

【0160】

〔遊技状態設定処理〕

図33に示すように、遊技状態設定処理（S2121）ではまず、VフラグがONであるかどうかを判定する（S2201）。Vフラグは後述の特定領域センサ検知処理（図35）にてONするフラグである。そしてVフラグがONであれば（S2201でYES）、確変フラグをONするとともに（S2202）、確変カウンタに「140」をセットし（S2203）、VフラグをOFFにし（S2204）、S2205の処理に進む。すなわち、本パチンコ遊技機1では、この遊技状態設定処理においてVフラグがONになっているか否かに基づいて、大当たり遊技後の遊技状態を高確率状態に設定するか否かを決めている。

30

【0161】

一方、VフラグがOFFであれば（S2201でNO）、確変フラグをONにすることなく、時短フラグをONにし（S2209）、時短カウンタに「100」をセットし（S2210）、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が低確率状態且つ時短状態且つ高ベース状態（すなわち低確高ベース状態）になる。この低確高ベース状態は、特別図柄の変動表示が100回行われること（第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数が100回になること）、及び次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。また、この時短カウンタ及び確変カウンタは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数とを合算した回数を計数するものである。

40

【0162】

S2205では、終了した大当たり遊技（今回実行した大当たり遊技）が15R大当たりか否かを判定する。そして、15R大当たりでない、すなわち、2R第3大当たりであると判定した場合（S2205でNO）、次いで大当たり遊技前の遊技状態、すなわち2R第3大当たりとなった際の遊技状態が、時短状態か否かを判定する（S2208）。時短状態でなかったと判定された場合（S2208でNO）、時短フラグをONにすることなく、処理を終える。これにより、今回の大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の非時短状態且つ低ベース状態（すなわち高確低ベース状態）になる。この高確低ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当たりが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

50

【0163】

一方、S2205で、終了した大当り遊技（今回実行した大当り遊技）が15R大当りであると判定した場合（S2205でYES）、及び、S2208で、2R第3大当りとなった際の遊技状態が時短状態であったと判定した場合（S2208でYES）、時短フラグをONにし（S2206）、時短カウンタに「140」をセットし（S2207）、処理を終える。これにより、今回の大当り遊技後の遊技状態が高確率状態且つ特別図柄の時短状態且つ高ベース状態（すなわち高確高ベース状態）になる。この高確高ベース状態は、特別図柄が140回変動表示すること、及び、次の大当りが発生すること、の何れかの条件の成立により終了する。

【0164】

また、2R第3大当りであり、且つ当該大当り遊技中にVフラグがONにされた場合において、大当り遊技前の遊技状態が時短状態かどうかを判定する処理（S2208）を行うのは、大当り遊技前後の時短機能の作動状態、及び高ベース機能の作動状態を小当りと同じにするためである。これらの作動状態が小当りと2R第3大当りとで異なっていると、大入賞口の開放パターンで何れの当りかを認識困難にしたとしても、その後の作動状態によって、何れの当りかが判別されてしまうからである。これにより、小当りと2R第3大当りとを大入賞口の開放パターンでの判別を困難にすると共に、その後発生する時短機能や高ベース発生機能の作動状態によっても判別困難としている。尚、時短状態かを確認しないで単にVフラグONであれば時短フラグをONにする構成でもよい。

【0165】

〔特別電動役物処理2（小当り遊技）〕

図34に示すように、特別電動役物処理2（S1109）ではまず、小当り終了フラグがONであるか否かを判定する（S2301）。小当り終了フラグは、小当り遊技において大入賞装置（第1大入賞装置31及び第2大入賞装置36）の開放が全て終了したことを示すフラグである。

【0166】

小当り終了フラグがONでなければ（S2301でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中か否か（すなわち大入賞装置の開放中か否か）を判定する（S2302）。開放中でなければ（S2302でNO）、大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）を開放させる時間に至ったか否か、すなわち小当りのオープニングの時間が経過して1回目の開放を開始する時間に至ったか、又は、複数回にわたる開放の間のインターバルの時間が経過して次の開放を開始する時間に至ったか否かを判定する（S2303）。

【0167】

S2303の判定結果がNOであれば、そのまま処理を終える。一方、S2303の判定結果がYESであれば、V無効期間設定処理（S2304）を行ってから、S2305に進み、小当りの開放パターン（図6参照）に従って第2大入賞口35を開放させる。

【0168】

V無効期間設定処理（S2304）では、小当り遊技における第2大入賞口35の開放中及び第2大入賞口35の閉鎖後の数秒間を、特定領域センサ39aによる遊技球の検知を無効と判定する期間（第2期間）に設定する。また、本実施例1では、前述のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間（第2期間）とされている。従って、このV無効期間設定処理では、有効期間となっていないか、すなわち無効期間に設定されているかを確認する。具体的には、V有効期間の経過をカウントダウンにて計測するVタイマ（主制御基板80のRAMに設けられている）が「0」（すなわち有効期間無しの状態）に設定されているかを確認する。Vタイマが「0」でなければVタイマに「0」をセットする。尚、Vタイマが「0」か否かを確認することなく、Vタイマに「0」をセットする即ち有効期間無しの状態に設定するようにしてもよい。これにより、小当り中にV通過があっても、小当り遊技前の遊技状態が通常状態であればその小当り遊技後の遊技状態を高確率状態に移行させないようにしている。尚、本実施例1では、前述

10

20

30

40

50

のV有効期間設定処理（S2109）で有効期間に定める期間以外の期間は無効期間であるため、S2304の処理を省略してもよい。

【0169】

S2302において大入賞口（第1大入賞口30又は第2大入賞口35）の開放中であれば、（S2302でYES）、2回の開放中における大入賞口への入球個数、すなわち2回の開放において入球した遊技球を全て足した数が、規定の最大入球個数（本実施例1では10個）に達しているか否かを判定する（S2306）。規定入球個数に達していなければ（S2306でNO）、大入賞口を閉鎖させる時間に至ったか否か（すなわち大入賞口を開放してから所定の開放時間（図6参照）が経過したか否か）を判定する（S2307）。そして、大入賞口の開放時間が経過していなければ（S2307でNO）、処理を終える。

10

【0170】

これに対して、2回の開放中における大入賞口への入球個数が規定入球個数に達している場合（S2506でYES）、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖し（S2314）、S2311の小当り終了処理に移行する。一方、S2307で、大入賞口の開放時間が経過したと判定された場合（S2307でYES）には、大入賞口（第2大入賞口35）を閉鎖する（S2308）。そして、小当り用開放カウンタの値を1デクリメントし（S2309）、小当り用開放カウンタの値が「0」であるか否かを判定する（S2310）。S2310で「0」でないと判定された場合（S2310でNO）、次の開放を開始するため、そのまま処理を終える。

【0171】

一方、S2310で「0」とであると判定された場合（S2310でYES）、S2311の小当り終了処理に移行する。S2311では、小当り遊技を終了させる小当り終了処理として、小当りのエンディングコマンドをセットするとともに（S2311）、小当りのエンディング演出を開始する（S2312）。そして、小当り終了フラグをセットし（S2313）、処理を終える。尚、小当り用開放カウンタは、大入賞口の開放が2回なされると「0」になる。

20

【0172】

S2301において、小当り終了フラグがONであれば（S2301でYES）、2回の開放が終了しているので、小当りのエンディングの時間が経過したか否かを判定し（S2315）、エンディング時間が経過していなければ（S2315でNO）、処理を終える。一方、エンディング時間が経過していれば（S2315でYES）、小当り終了フラグをOFFにするとともに（S2316）、小当りフラグをOFFにし（S2317）、さらに、特図動作ステータスを「1」にセットし（S2318）、処理を終える。これにより、次の割り込み処理において、特図動作処理（図20）として再び特別図柄待機処理（S1102）が実行されることになる。

30

【0173】

尚、小当り遊技の開始に際して確変フラグや時短フラグをONからOFFに切り変えることはしない。また、小当り遊技の終了に際しては、遊技状態設定処理（S2121、図34）を行わない。すなわち、本パチンコ遊技機1では、小当り遊技の実行前と実行後において遊技状態を変化させない。

【0174】

〔特定領域センサ検知処理〕

40

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特図動作処理（S206）に次いで特定領域センサ検知処理（S207）を行う。特定領域センサ検知処理（S207）では図35に示すように、まず、特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったか否かを判定する（S2401）。検知がないと判定された場合（S2401でNO）、処理を終了する。S2401で検知があると判定された場合（S2401でYES）、V有効期間中か否かを判定する（S2402）。V有効期間は、前述の特別電動役物処理1（図32）におけるV有効期間設定処理（S2109）にて設定される期間である。V有効期間は、大当り遊技における1ラウンド目と2ラウンド目に設定される。

【0175】

また、S2402でV有効期間中であると判定した場合（S2402でYES）、VフラグをON

50

にすると共に（S2403）、現在実行中の大当り遊技が2R大当り（2R第3大当り）であるか否かを判定する（S2404）。そして、2R大当りでないと判定された場合（S2404でNO）、すなわち15R大当りであれば、第1V通過コマンドをセットし（S2405）、処理を終える。一方、2R大当りであると判定された場合（S2404でYES）、第2V通過コマンドをセットし（S2406）、処理を終える。主制御基板80のCPUは、所定のタイミングでこのV通過コマンドをサブ制御基板90に送信し、サブ制御基板90は受信したV通過コマンドの種別によって、演出図柄表示領域等で遊技演出を実行する。

【0176】

また、S2402でV有効期間中でないと判定した場合（S2402でNO）、VフラグをONにすることなく、第3V通過コマンドをセットし（S2407）、処理を終える。尚、第1V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を行わせるためのコマンドである。これに対して、第2V通過コマンド及び第3V通過コマンドは、サブ制御基板90にV通過の報知制御を原則行わせないためのコマンドである。また、遊技制御用マイコン81は、このような特定領域センサ検知処理（S207）やV有効期間設定処理（S2109）を実行することにより、特定領域39への遊技球の通過の有効無効を切り替える手段（特定領域状態切替手段）として機能する。

【0177】

〔保留球数処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、特定領域センサ検知処理（S207）に次いで保留球数処理（S208）を行う。保留球数処理（S208）では図36に示すように、まず、主制御基板80のRAMに記憶されている特図1保留球数、特図2保留球数及び普通図柄保留球数を読み出す（S2501）。次いで、その保留球数のデータ（その保留球数情報をサブ制御基板90等へ送信するための保留球数コマンド）を、RAMの出力バッファにセットする（S2502）。

【0178】

〔電源断監視処理〕

図11に示すように遊技制御用マイコン81は、保留球数処理（S208）に次いで電源断監視処理（S209）を行う。電源断監視処理（S209）では図37に示すように、まず、電源断信号の入力の有無を判定し（S2601）、入力がなければ（S2601でNO）、処理を終了する。一方、電源断信号の入力があれば（S2601でYES）、現在の遊技機の状態（確変かどうか、当り遊技中かどうか、保留球数はいくつか、確変・時短の残り変動回数はいくつか等）に関するデータをRAMに記憶するとともに（S2602）、電源断フラグをONし（S2603）、その後は割り込み処理（図11）に戻ることなくループ処理をする。

【0179】

〔サブ制御メイン処理〕

次に、図38～図47に基づいて演出制御用マイコン91の動作について説明する。尚、演出制御用マイコン91の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等は、サブ制御基板90（サブ制御部）のRAMに設けられている。サブ制御基板90に備えられた演出制御用マイコン91は、パチンコ遊技機1の電源がオンされると、サブ制御基板90のROMから図38に示したサブ制御メイン処理のプログラムを読み出して実行する。同図に示すように、サブ制御メイン処理では、まずCPU初期化処理を行う（S4001）。CPU初期化処理（S4001）では、スタックの設定、定数設定、CPU92の設定、SIO、PIO、CTC（割り込み時間用コントローラ）等の設定や各種のフラグ、ステータス及びカウンタのリセット等を行う。

【0180】

続いて、S4002で、電源断信号がONで且つサブ制御基板90のRAMの内容が正常であるか否かを判定する（S4002）。そして、この判定結果がNOであれば（S4002でNO）、サブ制御基板90のRAMの初期化をし（S4003）、S4004に進む。一方、判定結果がYESであれば（S4002でYES）、サブ制御基板90のRAMを初期化すること

なくS4004に進む。すなわち、電源断信号がONでない場合、又は電源断信号がONであってもRAMの内容が正常でない場合には（S4002でNO）、サブ制御基板90のRAMを初期化するが、停電などで電源断信号がONとなったがRAMの内容が正常に保たれている場合には（S4002でYES）、RAMを初期化しない。RAMを初期化すれば、各種のフラグ、ステータス及びカウンタの値はリセットされる。尚、このS4001～S4003は、電源投入後に（電源投入に際して）一度だけ実行され、それ以降は実行されない。

【0181】

S4004では、割り込みを禁止する。次いで、乱数シード更新処理を実行する（S4005）。乱数シード更新処理（S4005）では、種々の演出決定用乱数カウンタの値を更新する。更新された乱数カウンタ値はサブ制御基板90のRAMの所定の更新値記憶領域（図示せず）に逐次記憶される。尚、演出決定用乱数には、予告演出を決定する予告演出決定用乱数や、演出図柄を決定する演出図柄決定用乱数がある。乱数の更新方法は、前述の主制御基板80が行う乱数更新処理と同様の方法をとることができる。更新に際して乱数値を1ずつ加算するのではなく、2ずつ加算するなどしてもよい。演出決定用乱数は、予め定められたタイミングで取得される。このタイミングとしては、例えば主制御基板80から始動入球があった旨を通知する制御信号（始動入球コマンド）が送信されてきたときや、主制御基板80から変動開始を通知する制御信号（変動開始コマンド）が送信されてきたときや、後述の変動演出パターンを決定するときなどとすることができる。取得した演出決定用乱数の格納場所は、サブ制御基板90のRAMの所定の乱数カウンタ値記憶領域（図示せず）である。尚、本実施例1では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数、ステップアップ予告決定用乱数、疑似変動予告決定用乱数、可動部予告決定用乱数、事前報知演出決定用乱数を有しており、これらの予告演出決定用乱数の取得値と図49及び図50の各予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。

【0182】

乱数シード更新処理（S4005）が終了すると、コマンド送信処理を実行する（S4006）。コマンド送信処理では、サブ制御基板90のRAM内の出力バッファに格納されている各種のコマンド（制御信号）を、画像制御基板100、音声制御基板106、及びランプ制御基板107に送信する。コマンドを受信した各制御基板（各制御部）は、受信したコマンドに従い各種の演出装置（画像表示装置7、スピーカ67、盤面ランプ5、枠ランプ66及び可動装飾部材14等）を用いて各種の演出（演出図柄遊技演出や、大当り遊技及び小当り遊技に伴う特別遊技演出等）を実行する。演出制御用マイコン91は続いて、割り込みを許可する（S4007）。以降、S4004～S4007をループさせる。割り込み許可中においては、受信割り込み処理（S4008）、2msタイマ割り込み処理（S4009）、及び10msタイマ割り込み処理（S4010）の実行が可能となる。

【0183】

【受信割り込み処理】

受信割り込み処理（S4008）では、図39に示すように、ストローブ信号（STB信号）がONか否か、すなわち主制御基板80から送られたストローブ信号が演出制御用マイコン91の外部INT入力部に入力されたか否かを判定する（S4101）。そして、S4101で、ストローブ信号がONでないと判定した場合（S4101でNO）、処理を終える。一方、S4101で、ストローブ信号がONであると判定した場合（S4101でYES）、主制御基板80から送信されてきた各種のコマンドをサブ制御基板90のRAMに格納し（S4102）、処理を終える。この受信割り込み処理（S4008）は、他の割り込み処理（S4009、S4010）に優先して実行される処理である。

【0184】

【2msタイマ割り込み処理】

2msタイマ割り込み処理（S4009）は、サブ制御基板90に2ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図40に示すように、2msタイマ割り込み処理（S4009）ではまず、演出ボタン検知スイッチ63c、63dからの検知信号に基づいてスイッチデータ（エッジデータ及びレベルデータ）を作成する入力処理を行う（

S4201)。続いて、後述の10msタイマ割り込み処理で作成したランプデータを出力するランプデータ出力処理を行う(S4202)。次いで、可動装飾部材14を駆動するための駆動データの作成及び出力を行う駆動データ出力処理を行う(S4203)。そして、ウォッチドッグタイマのリセット処理を行うウォッチドッグタイマ処理を行う(S4204)。

【0185】

〔10msタイマ割り込み処理〕

10msタイマ割り込み処理(S4010)は、サブ制御基板90に10ms周期の割り込みパルスが入力する度に実行する処理である。図41に示すように、10msタイマ割り込み処理(S4010)ではまず、後述する受信コマンド解析処理を行う(S4301)。次いで、2msタイマ割り込み処理で作成したスイッチデータを10msタイマ割り込み処理用のスイッチデータとしてサブ制御基板90のRAMに格納するスイッチ状態取得処理を行う(S4302)。続いて、スイッチ状態取得処理にて格納したスイッチデータに基づいて表示画面7aの表示内容等を設定するスイッチ処理を行う(S4303)。その後、ランプデータ(盤面ランプ5や枠ランプ66の点灯を制御するデータ)を作成したり、演出決定用乱数を更新したりするなどのその他の処理を実行する(S4304)。

【0186】

〔受信コマンド解析処理〕

図42及び図43に示すように、受信コマンド解析処理(S4301)ではまず、演出制御用マイコン91が主制御基板80(主制御部)から始動入球コマンドを受信したか否かを判定し(S4401)、始動入球コマンドを受信したと判定した場合(S4401でYES)、次いで後述する入球時演出開始処理を行い(S4402)、S4403の処理に移行する。S4401で始動入球コマンドを受信していないと判定した場合(S4401でNO)、入球時演出開始処理を行うことなく、S4403の処理に移行する。

【0187】

S4403では、主制御部から変動開始コマンドを受信したか否かを判定し(S4403)、変動開始コマンドを受信したと判定した場合(S4403でYES)、後述する変動演出開始処理を行い(S4404)、S4405の処理に移行する。S4403で変動開始コマンドを受信していないと判定した場合(S4403でNO)、変動演出開始処理を行うことなく、S4405の処理に移行する。S4405では、未実行の予告演出等(遊技演出)があるか否かを判定し(S4405)、未実行の予告演出等があると判定した場合(S4405でYES)、後述する予告演出等実行処理を行い(S4406)、S4407の処理に移行する。S4405で未実行の予告演出等がないと判定した場合(S4405でNO)、予告演出等実行処理を行うことなくS4407の処理に移行する。ここで、「未実行の予告演出等」とは、予告演出等設定処理(S4506)等で実行することが決定されて設定した予告演出等のうち、未だ実行タイミングが到来していない遊技演出をいう。これらの設定された遊技演出であって未実行のものについては、当該遊技演出毎に定められた実行タイミングの到来により、順に実行されることとなる。

【0188】

S4407では、主制御部から変動停止コマンドを受信したか否かを判定し(S4407)、変動停止コマンドを受信したと判定した場合(S4407でYES)、後述する変動演出終了処理を行い(S4408)、S4409の処理に移行する。S4407で変動停止コマンドを受信していないと判定した場合(S4407でNO)、変動演出終了処理を行うことなく、S4409の処理に移行する。

【0189】

続いて、S4409では、主制御部からオープニングコマンドを受信したか否かを判定し(S4409)、オープニングコマンドを受信したと判定した場合(S4409でYES)、後述する特別遊技演出選択処理を行い(S4410)、S4411の処理に移行する。S4409でオープニングコマンドを受信していないと判定した場合(S4409でNO)、特別遊技演出選択処理を行うことなくS4411の処理に移行する。S4411では、主制御部からエンディングコ

マンドを受信したか否かを判定し（S4411）、エンディングコマンドを受信したと判定した場合（S4411でYES）、エンディング演出選択処理を行い（S4412）、S4413の処理に移行する。一方、S4411で、エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（S4411でNO）、エンディング演出選択処理を行うことなく、S4413の処理に移行する。

【0190】

続いて、主制御部から第1V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4413）、第1V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4413でYES）、V通過報知コマンドをセットし（S4414）、S4415の処理に移行する。尚、第1V通過コマンドは、15R第1大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。V通過報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100（画像制御部）等へ送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の画像情報を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aにて「V通過！」等の文字を表示する。これにより、遊技球が特定領域39を通過し、大当り遊技終了後の遊技状態が高確率状態になることが遊技者に報知される。一方、S4413で、第1V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4413でNO）、V通過報知コマンドをセットすることなく、S4415の処理に移行する。

10

【0191】

尚、「V通過！」の文字を表示することは、V通過報知態様の一つであり、他の表示内容（例えば「V」の文字を模したオブジェクト画像を表示したり、「確変GET」の文字を表示したりする等）で、V通過を報知してもよい。これにより、実行中の大当り遊技（特別遊技）後の遊技状態が、高確率状態となることを遊技者に対して報知することが可能となる。

20

【0192】

続いてS4415では、演出制御用マイコン91で、主制御部から第2V通過コマンドを受信したか否かを判定し（S4415）、第2V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4415でNO）、第3V通過コマンドを受信したか否かを判定する（S4417）。そして、S4415で、第2V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4415でYES）、及び、S4417で、第3V通過コマンドを受信したと判定した場合（S4417でYES）の何れの場合もV通過非報知コマンドをセットし（S4416）、S4418の処理に移行する。一方、S4417で、第3V通過コマンドを受信していないと判定した場合（S4417でNO）、V通過非報知コマンドをセットすることなく、S4418の処理に移行する。S4418では、その他の処理として、前述のコマンド以外の受信コマンド（例えば、普通図柄変動開始コマンドや普通図柄変動停止コマンド）に基づく処理を行い、処理を終える。ここで、第2V通過コマンドは、2R第3大当りにおいてV有効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。また第3V通過コマンドは、小当り中などのV無効期間中に特定領域センサ39aによる遊技球の検知があったことを主制御基板80からサブ制御基板90に通知するコマンドである。

30

40

【0193】

V通過非報知コマンドがコマンド送信処理（S4006）にて画像制御基板100等へ送信されると、画像制御基板100のCPUは、画像表示装置7の表示画面7aにおいて、「V通過！」等のVを通過したことを示す文字の表示がない画面（すなわちV通過の報知が何もない画面）に、表示制御する。言い換えれば、V通過非報知態様とするのである。従って、本実施例のパチンコ遊技機1では、2R第3大当りや小当りにおいて遊技球が特定領域39を通過しても、そのことは遊技者に報知されないものとされる。

【0194】

尚、前述の特定領域センサ検知処理（図35）にてセットするコマンドを第1V通過コマンドのみとし、第2V通過コマンドや第3V通過コマンドをセットしないこととしてもよ

50

い。この場合、受信コマンド解析処理（S4301）では、前述のS4415～S4417を実行しないこととする。このように構成しても、15R第1大当りにおけるV有効期間中にV通過があったときのみ、その旨が遊技者に報知されるパチンコ遊技機とすることができる。すなわち、V通過の報知のための演出をしない場合にはあえてコマンド（V通過非報知コマンド）をセットしなくてもよい。但し、本実施例のようにコマンドをセットしてそれに基づいて画像制御基板100を制御した方が、画像制御の安定性を増すことが可能となる。

【0195】

〔入球時演出開始処理〕

入球時演出開始処理（S4402）は、始動口への入球があったことを示す始動入球コマンドを、主制御部から受信した際に実行する処理で、本処理により、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出保留（第1演出保留9a及び第2演出保留9b）の表示制御（表示個数や演出保留の表示態様の变化に関する制御）を行ったり、始動口への入球時に主制御部で取得した取得情報に基づいて所謂先読み演出（「事前演出」、「事前予告」ともいう）を行ったりするものとされる。尚、先読み演出とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示を開始する前に、演出（遊技演出）を開始する予告演出である。すなわち、先読み演出は、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示（「当該変動」ともいう）を開始する前に実行される演出図柄（特別図柄）の変動表示（「事前変動」ともいう）に伴って実行される。また、予告演出（先読み演出を含む）とは、所定の特別図柄当否判定の結果を示す演出図柄（特別図柄）の変動表示の結果が、大当りとなる（大当り態様・大当り図柄で停止表示する）可能性を、当該演出図柄（特別図柄）の変動表示が終了する前に示す（示唆する）演出である。

【0196】

具体的に、図44に示す通り、入球時演出開始処理（S4402）ではまず、S5001で、特定フラグをONにする処理を行い、S5002の処理に移行する。ここで、本実施例1の「特定フラグ」は、サブ制御部90（「遊技演出制御部」ともいう）が行う制御処理の負荷が比較的高い（制御処理の処理量が多い）状態（高負荷状態）を示すフラグである。そして、この「特定フラグ」は、入球時演出開始処理が実行されるとONにされ、入球時演出開始処理が終了するとOFFにされる。すなわち、本実施例1では、入球時演出開始処理の実行中を、サブ制御部（遊技演出制御部）の遊技演出に関する制御（演出制御処理、予告演出制御処理）の処理量が所定量よりも多い期間としている。本実施例1では、この「特定フラグ」の状態（ON又はOFF）によって、後述する予告演出等設定処理において用いる予告決定テーブルを異なるものとしている。尚、この特定フラグがONの状態を「高負荷状態」や「第2制御状態」ともいい、特定フラグがOFFの状態を「低負荷状態」や「第1制御状態」ともいう。

【0197】

次に、S5002では、演出制御用マイコン91が事前演出決定用の事前演出決定用乱数を取得する事前演出決定用乱数取得処理を行い（S5002）、S5003の処理に移行する。主制御部80から始動入球コマンドを受信したタイミングで、S5002の処理を行い、図示しない事前演出決定用乱数から所定の値（取得情報）を取得することとなる。また、後述の事前演出決定処理（S5005）において、この取得した値に基づいて事前演出を実行するか否か、及び実行する場合にはその実行態様等を決定する。S5003で、演出制御用マイコン91により、主制御部から受信した始動入球コマンドを解析し、S5004の処理に移行する。始動入球コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択する予定の変動パターンを特定可能な変動パターン特定コマンド（実行予定の変動パターンを特定する情報）が含まれている。また、現在の第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85bに記憶されている取得情報の数（記憶数、保留数）を指定する保留情報や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果（事前判定結果）や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている。

【0198】

S5004では、事前演出を決定するためのテーブルをセットし（S5004）、当該セットされた事前演出決定テーブルと、始動入球コマンドに含まれる情報と、S5002で取得した事前演出決定用乱数と、に基づいて、事前演出を実行するかどうか、及び実行する場合にはどの演出態様の事前演出を実行するかを決定し（S5005）、S5006の処理に移行する。

【0199】

S5006では、画像表示装置7の表示画面7aに表示される演出保留（第1演出保留及び第2演出保留）の表示制御を行い、S5007の処理に移行する。具体的には、始動入球コマンド解析処理（S5003）で解析した保留情報に基づいて、第1特図保留記憶部85a及び第2特図保留記憶部85bに記憶されている取得情報の数を遊技者に示すため、当該記憶されている取得情報の数と同じ数を示す第1演出保留及び第2演出保留を表示する制御を行う。これにより、遊技者は、現在の保留数を容易に把握することが可能となる。

【0200】

また、第1演出保留及び第2演出保留の表示態様を変化させたり、若しくは、第1演出保留及び第2演出保留の表示態様を通常の表示態様と異なる特別の表示態様としたりすることで、演出保留に係る演出図柄の変動表示の結果が特定の結果（大当たり）となる可能性を当該演出図柄の変動表示を開始する前に示す場合（事前演出を実行する場合）には、S5006の演出保留表示処理において対応する表示制御処理を行う。

【0201】

S5007では、特定フラグをOFFにし、入球時演出開始処理を終える。この特定フラグがOFFであることを判定することで、入球時演出開始処理の実行中でないこと、すなわち、サブ制御部が行う遊技演出に関する制御処理量が所定量であることを判定することが可能である。ここで、「遊技演出に関する制御処理量が所定量である」かどうかは、制御処理量が所定の閾値以下（制御処理量が所定の範囲内）かどうかを意味し、本実施例では、実際に制御処理量を計測するのではなく、一般的に制御処理量（単に「処理量」ともいう）が多くなる特定の制御処理（実施例1では「入球時演出開始処理」）を実行中であるかどうかを判断することで、容易に判断可能としている。従って、予め定めた特定の制御処理を行っている場合には、「遊技演出に関する制御処理量が所定量よりも多い」とみなして、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとする。尚、他の態様として、実際にサブ制御部のCPUの負荷を計測する計測手段を設け、当該計測手段が計測する値（負荷）が所定の閾値を超えた場合に、対応する高負荷状態用の制御処理を実行するものとしてもよい。

【0202】

〔変動演出開始処理〕

図45に示すように、変動演出開始処理（S4404）ではまず、S4501で、演出制御用マイコン91が予告演出決定用乱数や演出図柄決定用乱数等の演出決定用乱数を取得する演出決定用乱数取得処理（S4501）を行う。具体的に本実施例では、予告演出決定用乱数として、会話予告決定用乱数（「第1予告演出決定用乱数」ともいう）、ステップアップ予告決定用乱数（「第2予告演出決定用乱数」ともいう）、疑似変動予告決定用乱数（「第3予告演出決定用乱数」ともいう）、可動部予告決定用乱数（「第4予告演出決定用乱数」ともいう）、及び、事前報知演出決定用乱数（「第5予告演出決定用乱数」）を有しており、主制御部80から変動開始コマンドを受信したタイミングで、S4501の処理を行い、夫々の乱数から所定の値（取得情報）を取得することとなる。また、後述の予告演出等設定処理（S4506）において、この取得した値に基づいて演出図柄（特別図柄）の変動表示に伴って実行する予告演出等を決定する。

【0203】

次に、S4502で、演出制御用マイコン91により変動開始コマンドを解析する（S4502）。変動開始コマンドには、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動パターン選択処理で選択された変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド（変動パターンを指定する情

10

20

30

40

50

報)が含まれている。そして、変動パターンを指定する情報には、図9に示す変動パターン情報(P1乃至P17)や、現在の遊技状態を指定する遊技状態情報や、第1特別図柄当否判定又は第2特別図柄当否判定の判定結果や、当り種別を指定する図柄情報等が含まれている(図8参照)。変動パターン情報や遊技状態情報や図柄情報等は、これ以降に実行する変動演出開始処理以外の他の処理においても利用可能である。

【0204】

次に、S4503で、演出制御用マイコン91が現在のモードステータスを参照する(S4503)。モードステータスは、実行する演出モードを決めるためのものである。モードステータスは「1」～「5」までの何れかの値とされ、各値は演出モードA～Eに対して割り当てられている。

【0205】

ここで演出モードとは、画像表示装置7における演出の態様であり、演出モードが異なると、予告演出やリーチ演出等の遊技演出の演出態様の一部又は全部が異なるものとされる。具体的に、登場するキャラクタ、アイテム、背景画像が異なる等、画像表示装置7に表示される画像が異なり、演出図柄遊技演出も演出モードに応じた態様で実行されるものとするができる。また、複数の遊技演出(予告演出やリーチ演出等)を設ける場合に、演出モードによって異なる遊技演出を実行可能としてもよい。本実施例では、演出モードAは低確低ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードBは低確高ベース状態に制御されているときに実行され、演出モードCは高確高ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがA～Cのいずれであるかを確認することで、遊技者は現在の遊技状態を把握することができる。

【0206】

また、演出モードD又は演出モードEは、高確低ベース状態又は低確低ベース状態に制御されているときに実行される。従って、演出モードがD又はEであるときには、遊技者は演出モードを確認しても、特別図柄当否判定の確率状態が、高確率状態にあるのか低確率状態(通常状態)にあるのかを把握することは困難である。その意味において演出モードD及びEは、確率非報知モードと言える。

【0207】

次に、S4504で、演出制御用マイコン91が制御する画像表示装置7、盤面ランプ5、可動装飾部材14等の変動演出パターン(「演出パターン」ともいう)を決めるための変動演出パターン決定用のテーブルをセットする(S4504)。具体的に、変動演出パターン決定用のテーブルとして、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、図示はしないが、演出図柄の変動態様を決定するための演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。本実施例では、遊技状態や演出モードによって、異なる演出図柄変動態様決定テーブルがセットされる。

【0208】

次いでS4505で、S4504においてセットした変動演出パターンテーブルに基づいて、指定された変動パターンに適合し、且つ参照したモードステータスが示す演出モードに応じた変動演出パターンを選択する(S4505)。また、S4505では、変動演出パターンのうち、主に、演出図柄表示領域7bで表示される演出図柄の変動態様(演出図柄遊技演出の態様)が決定される。これにより、演出図柄遊技演出において、リーチ演出を実行する場合(リーチ有演出図柄遊技演出)と、特定のキャラクタを用いて行うキャラクタ演出を実行する場合(キャラクタ演出図柄遊技演出)と、リーチ演出やキャラクタ演出を実行しない場合(リーチ無演出図柄遊技演出)とが設定される。

【0209】

また、本実施例のパチンコ遊技機1には、演出図柄の変動態様として、リーチA、リーチB、リーチC、スーパーリーチ(「SPリーチ」ともいう)A、スーパーリーチB、スーパーリーチC、キャラクタ演出が設定されており、S4505で、演出図柄変動態様決定テーブルに基づいて、これらのうち何れの演出を行うか、又はこれらの演出を行わない(これを「ノーマル変動」ともいう)かが決定される。

【0210】

そして、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合には、変動パターン指定コマンド及び演出図柄変動態様決定テーブルに基づいて、何れかのリーチ演出が設定される。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行される場合において、リーチA、リーチB、又はリーチC（「ノーマルリーチ」ともいう）が実行されるとき、「リーチフラグ」をONにして「スーパーリーチフラグ」をOFFにし、スーパーリーチA、スーパーリーチB、又はスーパーリーチCが実行されるとき、「スーパーリーチフラグ（「SPリーチフラグ」ともいう）」をONにして「リーチフラグ」をOFFにする。また、リーチ有演出図柄遊技演出が実行されない場合には、「リーチフラグ」及び「スーパーリーチフラグ」をOFFにする。これらのフラグの状態を判定して、後述の事前報知演出を行うものとする。

10

【0211】

ここで、遊技演出として、スーパーリーチ演出が実行される場合には、ノーマルリーチ演出が実行される場合と比較して、大当たりとなる可能性が高くなるように設定されている。すなわち、スーパーリーチ演出はリーチ（ノーマルリーチ）演出と比較して大当たり信頼度（大当たりとなる可能性、大当たり遊技の実行可能性）の高い遊技演出であるといえる。次いで、S4506で、後述する予告演出等設定処理を行う。予告演出等設定処理（S4506）では、S4501で取得した演出決定用乱数に基づいて、変動演出パターンのうち、主に、後述する予告演出種のうち何れの予告演出種の予告演出を実行するかを決定する。また、停止表示する演出図柄（「停止演出図柄」ともいう）を決定する。これらの処理（S4505及びS4506）により、変動演出パターンが決定される。

20

【0212】

次いで、S4507で、S4505及びS4506において選択した変動演出パターンに基づいて演出図柄遊技演出等を開始するための変動演出開始コマンドをセットし（S4507）、変動演出開始処理を終了する。また、S4505でセットされた変動演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定の演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7a上で演出図柄遊技演出を行う。

【0213】

尚、演出図柄遊技演出の結果として停止表示される演出図柄は、特別図柄当否判定の結果が15R第1大当たりのときは「777」等の奇数図柄のゾロ目とされ、15R第2大当たりのときは「666」等の偶数図柄のゾロ目とされる。また、リーチ有り外れのときは「787」等の3個の演出図柄のうち1個の演出図柄が他の演出図柄と異なるバラケ目、リーチ無し外れのときは「635」等の3個の演出図柄のうち少なくとも1個の演出図柄が他の演出図柄が異なるバラケ目が選択されるようになっている。また、2R第3大当たり及び小当たりのときは「135」等予め定めたチャンス目や「3☆3」等の2R第3大当たり及び小当たりの専用図柄を停止表示してもよい。すなわち、2R第3大当たりのときと小当たりのときとで、同じ演出図柄を停止表示するようになっている。このため、遊技者は、停止表示された演出図柄を確認しただけでは、2R第3特定大当たりとなったのか、小当たりとなったのかを判別することはできない。尚、前述の演出図柄の停止表示態様は一例であり、大当たりとなったときに、停止演出図柄として何を停止表示するかは適宜変更可能である。

30

40

【0214】

〔予告演出等設定処理〕

図46及び図47に示すように、予告演出等設定処理（S4506）ではまず、前述した「特定フラグ」がONか否かを判定する（S4922）。そして、特定フラグがONであると判定した場合（S4922でYES）、すなわち、サブ制御部の負荷が高い（サブ制御部が行う遊技演出に関する制御の処理量が多い）状態であると判定した場合には、予告演出を実行するか否か及び実行する場合には何れの予告演出を実行するか等を決定する予告決定テーブルとして、図53に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4923）、S4901の処理に移行する。尚、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、複数の予告決定テーブルを設定するので「予告決定テーブル群」ともいう。一方、特定フラグがOFFで

50

あると判定した場合（S4922でNO）、予告決定テーブルとして、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを設定し（S4924）、S4901の処理に移行する。本実施例1のパチンコ遊技機1では、サブ制御部の負荷が特に高い状態、すなわち特定フラグがONの状態を除く、通常の負荷状態においては図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する。

【0215】

また、より具体的には、特定フラグの状態（ON又はOFF）と、主制御部80から受信した変動パターン指定コマンドと、に基づいて、図52及び図53に示す予告決定テーブルから使用する予告決定テーブルをセットするものとされる。例えば、受信した変動パターン指定コマンドが指定する変動パターン情報が「P1（変動パターン1）」であり、且つ特定フラグがOFFである場合には、予告決定テーブルとして、図52に示す低負荷状態用のP1及びP9用会話予告決定テーブル、P1及びP9用ステップアップ予告決定テーブル、P1及びP9用カットイン予告決定テーブル、P1及びP9用可動部予告決定テーブルがセットされることとなる。

10

【0216】

次いで、S4901以降の処理により、S4501で取得した演出決定用乱数（予告演出決定用乱数、演出図柄決定用乱数）及びS4504でセットした予告決定テーブル等に基づいて、特別図柄（演出図柄）の変動表示中において実行する予告演出や、演出図柄を変動表示した後に停止表示する演出図柄（停止演出図柄）を決定する。

【0217】

20

S4901で、S4501で取得した会話予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットした会話予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数の会話予告演出のうち何れを実行するか、又は会話予告演出を実行しないかを判定し（S4901）、S4902の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を4種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する（に属する）予告演出を1種類としている。ここで、会話予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって4種類の会話予告演出のうち何れを実行するか又は会話予告演出を実行しないかを決定する。

【0218】

例えば、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図53に示す高負荷状態用のP2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～29、60～99」（選択確率：70%）の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また取得した値が「30～59」（30%）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。この様に、特定フラグがONの状態（高負荷状態）では、会話予告演出の実行態様が「チャンス」の1態様のみとされている。すなわち、会話予告演出を実行するかしないかを判定し、実行すると判定した場合には、必ず「チャンス」の会話予告演出（特定の予告演出）が実行される。従って、本予告演出種（会話予告演出）においては、実行可能な予告演出を固定化しているともいえる。

30

40

【0219】

一方、変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターン情報がP2（変動パターン2）で、且つ特定フラグがONである場合、図52に示す低負荷状態用（通常用）のP2、P10及びP11用の会話予告決定テーブルがセットされる。そして、取得した会話予告決定用乱数の値が「0～19」（選択確率：20%）の何れかであると、会話予告演出は実行されない。また、取得した値が「20～24」（5%）の何れかであると、ランクK1の「こんにちは」の会話予告演出を、所定のタイミングで演出図柄表示領域7bに表示することとなる。また、取得した値が「25～29」（5%）の何れかであると、ランクK2の「リーチ！？」の会話予告演出を実行することとなる。これは、リーチが発生する可能性が高い（例えば50%程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である

50

。また、取得した値が「30～59」（30％）の何れかであると、ランクK3の「チャンス」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性が比較的高い（例えば20％程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。また、取得した値が「60～99」（40％）の何れかであると、ランクK4の「激熱」の会話予告演出を実行することとなる。これは大当たりとなる可能性がかなり高い（例えば40パーセント程度の信頼度）ことを遊技者に報知する予告演出である。

【0220】

尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $K4 > K3 > K2 > K1$ と設定されている。従って、本会話予告演出では、ランクK4に係る「激熱」の演出態様が、最も高い大当たり可能性（特別遊技実行可能性）を示す予告演出となる。また、変動パターンP2は、大当たりに係る変動パターンであるので、大当たり信頼度の高い会話予告演出の実行可能性が、大当たり信頼度の低い会話予告演出の実行可能性よりも高く設定されている。この様に、特定フラグがOFFの状態（低負荷状態）では、会話予告演出の実行態様が図52（A）に示す4態様とされている。すなわち、会話予告演出を実行すると判定した場合にも、取得した変動パターン情報と会話予告決定用乱数の値とにより、異なる態様の予告演出が実行されることとなる。

10

【0221】

S4902で、会話予告を実行するか否かを判定した結果、会話予告を実行すると判定した場合（S4902でYES）、会話予告を実行することを示す会話予告フラグ（「第1予告フラグ」、「第1予告情報」ともいう）をONにし（S4903）、決定した会話予告演出を設定し（S4904）、S4906の処理に移行する。一方、会話予告を実行しないと判定した場合（S4902でNO）、会話予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4905）、S4906の処理に移行する。

20

【0222】

次に、S4906で、S4501で取得したステップアップ予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたステップアップ予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか、又はステップアップ予告演出を実行しないかを判定し（S4906）、S4907の処理に移行する。また、本実施例では、低負荷状態であっても高負荷状態であっても本予告演出種を構成する予告演出を5種類としている。ここで、ステップアップ予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって5種類のステップアップ予告演出のうち何れを実行するか又はステップアップ予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「ステップアップ予告演出」とは、ステップ1～ステップ5までの5段階に変化する演出であり、本実施例1では、5人（5種類）のキャラクタが、ステップ1～ステップ5にかけて順に1人ずつ表示し、ステップ5で5人全員を集合して表示する演出としている。これは時系列的な演出であるので、ステップが進むほど実行時間が長いものとされている。

30

【0223】

具体的なステップアップ予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、 $S5 > S4 > S3 > S2 > S1$ と設定されている。また、S4907で、ステップアップ予告演出を実行すると判定した場合（S4907でYES）、ステップアップ予告演出を実行することを示すステップアップ予告フラグ（「第2予告フラグ」、「第2予告情報」ともいう）をONにし（S4908）、決定したステップアップ予告演出を設定し（S4909）、S4911の処理に移行する。一方、ステップアップ予告演出を実行しないと判定した場合（S4907でNO）、ステップアップ予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4910）、S4911の処理に移行する。

40

【0224】

次に、S4911で、S4501で取得したカットイン予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数のカットイン予告演出のうち何れを実行するか、又はカットイン予告演出を実行

50

しないかを判定し（S4911）、S4912の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を1種類としている。ここで、カットイン予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類のカットイン予告演出のうち何れを実行するか又はカットイン予告演出を実行しないかを決定する。ここで「カットイン予告演出」とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、演出図柄の変動表示中の所定タイミングでキャラクタA、B、又はCの何れかが突然表示（カットイン）され、その表示されたキャラクタの種類や表示タイミングによって、大当たりとなる可能性を示すものである。例えば、表示されるキャラクタが、キャラクタC（高）> B（中）> A（低）の順で大当たりとなる可能性（特別遊技実行可能性）として高い可能性を示すものとし、且つキャラクタが変動表示の後のタイミング（停止表示に近い時期）に表示されるほど、大当たりとなる可能性として高い可能性を示すものとすることができる。

10

【0225】

具体的なカットイン予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、C3>C2>C1と設定されている。また、S4912で、カットイン予告演出を実行すると判定した場合（S4912でYES）、カットイン予告演出を実行することを示すカットイン予告フラグ（「第3予告フラグ」、「第3予告情報」ともいう）をONにし（S4913）、決定したカットイン予告演出を設定し（S4914）、S4916の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合（S4912でNO）、カットイン予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4915）、S4916の処理に移行する。

20

【0226】

次に、S4916で、S4501で取得した可動部予告決定用乱数の値と、S4923又はS4924でセットしたカットイン予告決定テーブルと（図52又は図53参照）、に基づいて、複数の可動部予告演出のうち何れを実行するか、又は可動部予告演出を実行しないかを判定し（S4916）、S4917の処理に移行する。本実施例では、低負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を3種類とし、高負荷状態において本予告演出種を構成する予告演出を2種類としている。ここで、可動部予告決定用乱数は、その乱数範囲が0～99とされ、取得した値によって3種類の可動部予告演出のうち何れを実行するか又は可動部予告演出を実行しないかを決定する。ここで、「可動部予告演出」とは、所定の動作を行う可動装飾部材14を用いて行う演出であり、可動装飾部材14に設けられた又は可動装飾部材14を通して見える発光部材が所定の態様で発光する演出と、可動装飾部材14が所定の動作態様で動作する演出と、発光と動作とを組合せた演出とを有している。

30

【0227】

具体的な可動部予告演出の決定方法は、前述の会話予告演出と同様であるので説明を省略する。尚、ランクは、その予告演出が実行された際に大当たりとなる可能性（大当たり信頼度）が高い順に、M3>M2>M1と設定されている。また、S4917で、可動部予告演出を実行すると判定した場合（S4917でYES）、可動部予告演出を実行することを示す可動部予告フラグ（「第4予告フラグ」、「第4予告情報」ともいう）をONにし（S4918）、決定した可動部予告演出を設定し（S4919）、S4921の処理に移行する。一方、可動部予告演出を実行しないと判定した場合（S4917でNO）、可動部予告フラグをOFFにし（既にOFFであればOFFのままとし）（S4920）、S4921の処理に移行する。

40

【0228】

S4921では、S4501で取得した演出図柄決定用乱数の値と、図示しない演出図柄決定テーブルとに基づいて、停止表示する演出図柄を決定し、決定した演出図柄（停止演出図柄）を設定し（S4926）、処理を終える。

【0229】

前述した通り、図52に示す低負荷状態（特定フラグOFF状態）で用いる予告決定テ

50

ブルと、図 5 3 に示す高負荷状態（特定フラグ ON 状態）で用いる予告決定テーブルとは、決定対象とする予告演出種（会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出の 4 種類）の数は同じであるが、決定対象とする予告演出の数が異なる。具体的に、高負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出種に属する予告演出が 4 個から 1 個に減少し、ステップアップ予告演出種に属する予告演出は 5 個で変わらず、カットイン予告演出種に属する予告演出は 3 個から 1 個に減少し、可動部予告演出種に属する予告演出は 3 個から 2 個に減少している。すなわち、決定対象とする予告演出の数が、15 個から 9 個に減少している。これにより、高負荷状態（特定フラグ ON 状態）において、予告演出を決定する予告演出決定処理（「遊技演出決定処理」ともいう）の処理数が、低負荷状態（特定フラグ OFF 状態）よりも減少する。すなわち、予告演出決定処理の制御処理（予告演出決定部）によって、サブ制御部にかかる制御負荷は、図 5 2 に示す低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合の方が、図 5 3 に示す高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定する場合よりも高くなる。

10

【0230】

従って、特定フラグが ON とされる入球時演出開始処理の実行中は、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が増加している（高負荷状態となっており）、サブ制御部が実行する予告演出決定処理として負荷の低い制御処理を行うものとする。また、サブ制御部による予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量がそれ程多くない（低負荷状態の）ときには、予告演出決定処理として比較的負荷が高いものの、決定対象とする遊技演出の数が多い予告決定テーブルを用いた制御処理を行うものとする。これにより、サブ制御部（サブ制御部の CPU）に掛かる負荷が過大となることを防止するとともに、バリエーションの豊富な趣向性の高い遊技演出（予告演出等）を実行可能とし、遊技興趣を高めることが可能となる。また、これにより、サブ制御部で実行する遊技演出に関する制御を最適なものとするのが可能となる。

20

【0231】

また、本実施例 1 では、高負荷状態の際に決定対象とする予告演出の数は減らすものの、予告決定テーブルの数、すなわち実行可能な予告演出種の数減らしていない。これにより、1 の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の数（予告演出種の数）は、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例 1 では、何れの状態でも 0 ～ 4 個の予告演出（予告演出種）を実行可能）とされる。また、1 の演出図柄の変動表示中において、当該変動表示中に実行可能な遊技演出の最大数（予告演出種の最大数）も、低負荷状態であっても高負荷状態であっても同じ数（本実施例 1 では、何れの状態でも最大 4 個の予告演出を実行可能）とされる。これにより、高負荷状態（特定フラグが ON の状態）において、決定対象となる予告演出の数を減少するものの、実行可能な遊技演出の数を維持することで、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

30

【0232】

もっとも、図 5 2 及び図 5 3 に示す通り、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、予告演出の数が減少している予告演出種（会話予告演出、カットイン予告演出、可動部予告演出）については、当該予告演出種の予告演出の実行可能性が低くなっている。このため、低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合の方が、高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する場合よりも、1 の変動表示中に多い数の予告演出が実行される可能性が高くなる。然しながら、実行可能な数（最大数）は減少させないことで、遊技興趣の低下を極力防止することが可能となる。

40

【0233】

〔予告演出等実行処理〕

次に図 4 8 により予告演出等実行処理（S4406）を説明する。本予告演出等実行処理（S4406）は、変動演出の実行中（演出図柄の変動表示中）であって、未実行の予告演出等があると判定された場合に実行される処理である。まず S5101 で、予告演出等の開始

50

時期が到来したか否かを判定する（S5101）。本実施例1のパチンコ遊技機1は、予告フラグとして、会話予告フラグ、ステップアップ予告フラグ、カットイン予告フラグ、及び、可動部予告フラグを有しており、これらが示す予告演出のうち未実行（実行時期の到来していない）の予告演出であって、実行時期（開始時期）の到来した予告演出があるかどうかを判定する。また、これらの実行する予告演出は、予告演出等設定処理（S4506）において夫々実行タイミングが設定されており、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行時期を制御されている。そして、タイマ手段のカウント値が、所定の予告演出の開始時期を示したときに、当該予告演出の開始時期が到来したと判定することとなる。尚、予告演出に加えて、他の遊技演出（ランプ演出、背景演出、遊技モード演出等）の開始時期が到来したかどうかを判定し、当該遊技演出の開始及び終了を制御してもよい。

10

【0234】

S5101で、開始時期の到来した予告演出等があると判定した場合（S5101でYES）、当該開始時期の到来した予行演出を実行するための予告演出開始コマンド（会話予告開始コマンド、ステップアップ予告開始コマンド、カットイン予告開始コマンド、可動部予告開始コマンド等）をセットし（S5102）、S5103の処理に移行する。一方、S5101で開始時期の到来した予告演出等はないと判定した場合（S5101でNO）、S5103の処理に移行する。尚、S5102の処理でセットされた予告演出開始コマンドは、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100（画像制御部）に送信される。そして、当該予告演出開始コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出開始コマンドに係る予告演出に対応する演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示し、演出図柄遊技演出を行う。

20

【0235】

S5103で、実行中の予告演出等があるか否かを判定し（S5103）、実行中の予告演出等はないと判定した場合（S5103でNO）、処理を終える。一方、S5103で実行中の予告演出等があると判定した場合（S5103でYES）、次いで実行中の予告演出等の実行期間の終了時期が到来したか否かを判定する（S5104）。予告演出毎に実行期間が定められているので、サブ制御部が有する所定のタイマ手段によって実行期間を制御しているので、タイマ手段のカウント値が、実行中の所定の予告演出の終了時期を示したときに、当該予告演出の終了時期が到来したと判定することとなる。

【0236】

30

S5104で、実行中の予告演出等の終了時期が到来したと判定した場合（S5104でYES）、当該終了時期の到来した予告演出を終了させるための予告演出終了コマンド（会話予告終了コマンド、ステップアップ予告終了コマンド、カットイン予告終了コマンド、可動部予告終了コマンド等）をセットし（S5105）、処理を終える。また、S5104で、実行中の予告演出等に終了時期が到来したものはないと判定した場合も（S5104でNO）、処理を終える。尚、S5105の処理でセットされた予告演出終了コマンドは、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100（画像制御部）に送信される。そして、当該予告演出終了コマンドを受信した画像制御基板100のCPUは、当該予告演出終了コマンドに係る予告演出の表示を終え、演出図柄遊技演出を行う。ここで、本実施例1では、予告演出等終了コマンドにより、実行中の予告演出等を終了するものとしたが、このような態様に限らない。予告演出等の終了制御について、これら予告演出等の一部又は全部について、予告演出等終了コマンドによらず（予告演出等終了コマンドを設けず）、予告演出等開始コマンドに基づいて予告演出を開始し、その後予め定められた演出時間の経過によって予告演出を終了するものとしてもよい。

40

【0237】

〔変動演出終了処理〕

図49に示すように、変動演出終了処理（S4408）ではまず、S4601で、演出制御用マイコン91が変動停止コマンドを解析し（S4601）、モードステータスを参照する（S4602）。次に、S4603で、モードステータスが「1」か否か、即ち演出モードが演出モードAか否かを判定する（S4603）。そして、モードステータスが「1」であれば、S4

50

607の処理に進む。一方、モードステータスが「1」でなければ、現在の演出モードに対応する演出モードカウンタの値「M」を1減算し（S4604）、減算後の値「M」が「0」か否かを判定する（S4605）。S4605で、減算後の値「M」が「0」でないと判定すると（S4605でNO）、S4607の処理に移行する。一方、減算後の値「M」が「0」であると判定すると（S4605でYES）、演出モードを演出モードAに設定するためにモードステータスに「1」をセットし（S4606）、S4607の処理に移行する。S4607では、演出制御用マイコン91が演出図柄遊技演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットし（S4607）、処理を終える。

【0238】

〔特別遊技演出選択処理〕

図50に示すように、特別遊技演出選択処理（S4410）ではまず、S4701で、オープニングコマンドを解析する（S4701）。次いで、S4702で、解析したオープニングコマンドに基づいて、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）時に実行する特別遊技演出のパターン（演出態様）を選択する特別遊技演出パターン選択処理を行う（S4702）。この特別遊技演出には、特別遊技開始に伴う大入賞口開放前のオープニング期間中に実行するオープニング演出と、大入賞口の開放中及び開放と開放との間（ラウンド間）のインターバル中に実行する開始後演出と、が含まれている。次いで、S4703で、演出制御用マイコン91が選択した特別遊技演出パターンに基づいて特別遊技演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをセットし（S4703）、処理を終える。

【0239】

S4703でセットされたオープニング演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定のオープニング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。オープニング演出として、例えば、右打ち遊技を行うことを示す演出を表示画面7aに表示する。ここで、2R第3大当り又は小当りとしての特別遊技の実行に際して選択される特別遊技演出としては、そのオープニング演出において、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）を狙って遊技球を発射する旨（右打ち遊技を行う旨）を表示画面7aに表示するものが選択されるようになっていてよい。すなわち、第2大入賞装置36（第2大入賞口35）が開放するよりも前の所定のタイミング（オープニング期間）において、予め右打ち遊技を開始すべきことを報知する演出を行うものとされる。これにより、合計1.8秒という短い第2大入賞口35の開放時間中に、第2大入賞口35に遊技球が入球する可能性を高くすることが可能となる。これに対して、15R第1大当りとしての特別遊技の実行時には、このような報知（第2大入賞口35の開放前から右打ちをし続ける旨の報知）を伴わないオープニング演出が選択されるようになっていてよい。尚、2R第3大当り又は小当りに係る特別遊技の実行時であっても、このような打ち出し報知を含まないオープニング演出が選択されるようにしてもよい。

【0240】

〔エンディング演出選択処理〕

図51に示すように、エンディング演出選択処理（S4412）ではまず、S4801で、エンディングコマンドを解析する（S4801）。次いで、S4802で、モードステータス変更処理を行う（S4802）。モードステータス変更処理（S4802）では、現在実行中の特別遊技が、15R第2大当りに係る大当り遊技であれば、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過が無ければ、モードステータスを「2」にセットする。また、15R第1大当りに係る大当り遊技で、且つV有効期間中にV通過があれば、モードステータスを「3」にセットする。また、2R第3大当り又は小当りに係る当り遊技（大当り遊技）であれば、モードステータスを「4」又は「5」にセットする。尚、モードステータスの初期値は「1」である。

【0241】

このようなモードステータスの変更（設定）により、特別遊技（大当り遊技、当り遊技）終了後の特別図柄の変動表示に伴って実行される演出図柄遊技演出における演出モードが

10

20

30

40

50

、変更後（設定後）のモードステータスに対応した演出モードとされる。すなわち、特別図柄当否判定において、15R第1大当たりとなり、且つその特別遊技のV有効期間中にV通過があった場合には、その特別遊技の終了後の初回（1回目）の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードCが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態が、高確率状態であることが遊技者に報知される。

【0242】

また、特別図柄当否判定の結果、2R第3大当たり又は小当たりとなった場合には、その特別遊技の終了後の初回（1回目）の特別図柄の変動表示に伴って、演出モードD又はEが実行されることになる。これにより、現在の遊技状態は、高確率状態かもしれないし、低確率状態かもしれない、すなわち高確率状態の可能性があることが遊技者に報知される。また、この演出モードD又はEは、2R第3大当たりに係る特別遊技後であれば高確率状態とされるが、小当たりに係る特別遊技後であれば低確率状態の場合があるため、遊技者は、高確率状態であると確定的に判断することはできない。従って、この演出モードを、確率非報知モードということもできる。

【0243】

更に、モードステータス変更処理（S4802）では、変更後の演出モードでの特別図柄の変動表示の回数に上限を設けるため、変更後の演出モードに対応した演出モードカウンタの値「M」に上限回数をセットする。具体的には、演出モードBを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mb」に100（15R第2大当たり且つV有効期間中のV通過無し時）又は140（15R第1大当たり且つV有効期間中のV通過無し時）をセットする。また、演出モードCを設定する際は、演出モードカウンタの値「Mc」に140をセットする。また、演出モードD又はEを設定する際は、演出モードカウンタの値「Md」又は「Me」に30をセットするものとされる。

【0244】

次に、S4803で、演出制御用マイコン91がモードステータスを参照し（S4803）、次いで、S4804で、解析したエンディングコマンド及び参照したモードステータスに基づいて、エンディング演出の演出パターン（演出態様）を選択するエンディング演出パターン選択処理を行う（S4804）。尚、エンディング演出とは、特別遊技における全ての大入賞口開放処理を終了した後のエンディング期間中に実行する演出である。そして、S4805で、演出制御用マイコン91は、選択したエンディング演出パターンに基づいてエンディング演出を開始するためのエンディング演出開始コマンドをセットし（S4805）、処理を終える。

【0245】

また、S4805でセットされたエンディング演出開始コマンドが、コマンド送信処理（S4006）により画像制御基板100に送信されると、画像制御基板100のCPUは、所定のエンディング演出画像を画像制御基板100のROMから読み出して、画像表示装置7の表示画面7aに表示させる。ここで本実施例では、15R第1大当たりに係る特別遊技が実行され、V有効期間中にV通過した場合にはエンディング演出として、「演出モードC突入」の文字を表示画面7aに表示する演出が選択される。また、2R第3大当たり又は小当たりに係る特別遊技に対するエンディング演出として、「演出モードD突入」又は「演出モードE突入」の文字を表示画面7aに表示するものが選択される。

【0246】

以上詳細に説明したように、実施例1のパチンコ遊技機1は、サブ制御部の遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多いかどうかを判定する特定フラグを設け、遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとして定められた所定のとき（入球時演出開始処理の実行中）に、当該特定フラグをONにし、特定フラグがONになっているときは遊技演出決定処理として処理量の少ない（制御負荷の低い）制御処理を行って、サブ制御部の負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、特定フラグがOFFのときは、遊技演出決定処理として、特定フラグがONのときよりも処理量の多い（制御負荷の高い）制御処理を行って、趣向性の高い多様な遊技演出の実行を可能としている。

【0247】

これにより、サブ制御部の制御負荷（制御状態）によって、遊技演出決定処理の処理量と、それを除く遊技演出に関する制御の処理量とで、制御負荷のバランスをとり、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、且つ多様な遊技演出を実行することを可能とする。また、

最適な遊技演出に関する制御を行うことを可能とする。また、従来のパチンコ遊技機にはない特徴的な構成を備えることで、従来のパチンコ遊技機にはない特有の効果、乃至従来のパチンコ遊技機に比して顕著な効果を奏することが可能となる。

【実施例2】

【0248】

次に、実施例1の予告演出設定処理及び高負荷状態（特定フラグがON状態）用の予告決定テーブルが異なる、実施例2のパチンコ遊技機について説明する。本実施例2では、低負荷状態（特定フラグがOFF状態）のときは実施例1と同じ図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。一方、高負荷状態（特定フラグがON状態）のときは実施例1と異なり、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定する。

【0249】

実施例2の高負荷状態用の予告決定テーブルは、図56に示す通り、カットイン予告決定テーブルのみとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種はカットイン予告のみとされる。一方、低負荷状態用の予告決定テーブルは、図52に示す通り、会話予告決定テーブル、ステップアップ予告決定テーブル、カットイン予告決定テーブル、可動部予告決定テーブルとされており、決定対象とされる（実行可能な）予告演出種は、会話予告、ステップアップ予告、カットイン予告及び可動部予告の4種類とされる。すなわち、実施例2における高負荷状態では、サブ制御部（予告演出決定部）が決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態よりも少なくされている（4種類→1種類）。また、高負荷状態では、実行可能な予告演出種が1種類に固定化されるともいえる。これにより、予告演出決定処理における処理量を顕著に低減することが可能となり、サブ制御部の制御負荷が高い状態において、制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

【0250】

また、実施例2における高負荷状態では、予告演出を実行すると判定した場合には、低負荷状態と比べて実行可能な予告演出種の数、減少し、特定の予告演出種（カットイン予告演出）が実行されるものの、当該特定の予告演出種に含まれる（実行可能な）遊技演出の数は3個のままとされ、低負荷状態用の予告決定テーブルと変わらないため、遊技演出の多様化の面でも一定の効果を有しており、遊技興趣を確保することが可能となる。

【0251】

次に、実施例2の予告演出等設定処理（S4506）について図54及び図55を用いて説明する。まずS4951で、特定フラグがONであるか否かを判定し（S4951）、特定フラグがONである、すなわち、高負荷状態であると判定した場合（S4951でYES）、会話予告判定、ステップアップ予告判定、可動部予告判定等を実行することなく、図56に示す高負荷状態用の予告決定テーブルをセットし（S4974）、S4967に移行する。従って、実施例2では、特定フラグがONである場合は、変動パターン情報がどのような情報であっても（大当りに係る情報であっても）、会話予告演出、ステップアップ予告演出、及び可動部予告演出の何れも実行することはない。また、特定フラグがONのときは、S4952～S4965の処理を行うことなくS4967の処理に移行するため、予告演出等設定処理（遊技演出決定処理）の処理量を顕著に低減することができ、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

【0252】

一方、S4951で、特定フラグがONでないと判定した場合（S4951でNO）、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルをセットする（S4973）。次いで、会話予告演出を実行するか否かを判定する会話予告判定に係る処理を実行する（S4952～S4956）。

10

20

30

40

50

本処理は、実施例 1 の予告演出等設定処理（図 4 6 参照）と同様に、図 5 2 に示す予告決定テーブル等に基づいて会話予告演出を実行するかどうか、及び実行する場合には何れの予告演出を実行するかを決定するものであり、詳細な説明を省略する。

【0253】

次いで、S4957で、ステップアップ予告演出を実行するか否かを判定するステップアップ予告判定に係る処理を実行する（S4957～S4961）。本処理についても、実施例 1 の予告演出等設定処理（図 4 6 参照）と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。次いで、S4962で、可動部予告演出を実行するか否かを判定する可動部予告判定に係る処理を実行する（S4962～S4966）。本処理についても、実施例 1 の予告演出等設定処理（図 4 6 参照）と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

10

【0254】

この様に、実施例 2 では、4 種類の予告演出種のうち 3 種類の予告演出種（会話予告演出種、ステップアップ予告演出種、及び可動部予告演出種）については、低負荷状態（特定フラグ OFF 状態）のときにのみ、予告演出等設定処理において（予告演出決定部の）決定対象とされる。これら 4 種類の予告演出種を含む、実行態様の異なる複数の予告演出は予告演出記憶部（サブ制御部）に記憶されている。これにより、低負荷状態における遊技演出のバリエーションを多様化し、サブ制御部に対する制御負荷を過大にすることなく趣向性の高い遊技演出を実行することが可能となる。

【0255】

次いで、S4967では、カットイン予告判定を実行する。特定フラグが ON のときは、S4974でセットした図 5 6 に示す高負荷状態用のカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する（S4967）。また、特定フラグが OFF のときは、S4973でセットした図 5 2（C）に示すカットイン予告決定テーブルに基づいてカットイン予告演出を実行するか否か、及び何れのカットイン予告演出を実行するかを判定する（S4967）。次いで、S4968で、カットイン予告を実行するか否かを判定し（S4968）、カットイン予告を実行すると判定した場合（S4968で YES）、カットイン予告を実行することを示すカットイン予告フラグを ON にし（S4969）、決定したカットイン予告演出を設定し（S4970）、S4972の処理に移行する。一方、カットイン予告演出を実行しないと判定した場合（S4968で NO）、カットイン予告フラグを OFF にし（既に OFF であれば OFF のままとし）（S4971）、S4972の処理に移行する。S4972は実施例 1 の予告演出等設定処理（図 4 6 参照）と同様の制御処理であるため、詳細な説明を省略する。

20

30

【0256】

以上説明した通り、実施例 2 では、サブ制御部において予告演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いとみなしたとき、すなわち、特定フラグが ON の状態のときは、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定可能な予告演出種の数減らして特定の予告演出種（実施例 2 では、カットイン予告演出）に固定化した。これにより、予告演出決定処理に係る処理量を顕著に低減し、サブ制御部の制御負荷が過大になることを防止することが可能となる。

【実施例 3】

40

【0257】

次に実施例 3 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 3 では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグを ON にするとき、が実施例 1 と異なっている。実施例 1 では、サブ制御部が主制御部から始動入球コマンドを受信した際に行う入球時演出開始処理（S4402）の実行中を高負荷状態として特定フラグを ON にした。本実施例 3 では、特別遊技（大当たり遊技）の実行中を低負荷状態とし、特別遊技を実行していないときを高負荷状態としている。尚、特別遊技を実行していないときであって、演出図柄（特別図柄）の変動表示中及び演出図柄（特別図柄）の変動表示に係る制御処理の実行中（このような期間を「変動表示処理中」ともいう）を高負荷状態としてもよい。

50

【0258】

大当り遊技の実行中は、ラウンド演出等の大当り遊技用の演出を実行するものの、演出図柄（特別図柄）の変動表示を行わないため、変動演出開始処理や変動演出終了処理等の制御負荷の高い所定の制御処理を行わない。従って、実施例3では、大当り遊技中は、「変動表示処理中」と比較してサブ制御部の制御処理の負荷が低いといえる。従って、変動表示処理中は特定フラグをONにして高負荷状態であることを示し、大当り遊技の実行中は特定フラグをOFFにして低負荷状態であることを示すものとしている。そして、この特定フラグがONの状態のときと、特定フラグがOFFの状態のときとで、異なる予告決定テーブルに基づいて実行する予告演出を決定することが可能である。この点は、実施例1及び実施例2と同様である。

10

【0259】

本実施例3では、特別遊技中の所定タイミング、例えば、始動入球コマンドを受信したときや、所定のラウンド（例えば、5R、10R等）を開始するときや、所定のラウンドを終了するとき、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）を行うものとされる。また、特別遊技中に予告演出決定処理で決定した予告演出を、特別遊技中や演出図柄の変動表示中に実行することも可能とされる。ここで、予告演出には、前述の事前演出も含まれるものとする。そして、例えば、特別遊技中に予告演出を決定する場合は、図52に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定し、変動表示処理中に予告演出を決定する場合には、図53に示す予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定するものとしてもよい。

20

【0260】

また、実施例3では、大当り遊技中は、変動表示処理中と異なる予告決定テーブルを用いて予告演出を決定するので、変動表示処理中には決定対象としない予行演出を実行可能としている。従って、大当り遊技中にのみ実行されうる専用の予告演出を有するので、大当り遊技中の遊技演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0261】

次に、図57及び図58に基づいて、実施例3において特定フラグをON又はOFFにする処理について説明する。実施例3では、電源投入時の処理によって特定フラグがONにされ、電源投入と共に、高負荷状態と判定される状態となる。そして、図57に示す大当り遊技の開始に伴って実行される特別遊技演出選択処理（S4410）において、特定フラグをOFFにする処理を行う。これにより、低負荷状態と判定される状態となる。

30

【0262】

〔特別遊技演出選択処理〕

図57に示す通り、特別遊技演出選択処理（S4410）ではまず、オープニングコマンドを解析する処理を行い（S4701）、次いで特別遊技演出パターン選択処理を行い（S4702）、次いでオープニングコマンド演出開始コマンドセット処理を行い（S4703）、S4704の処理に移行する。このS4701～S4703の処理については実施例1の処理と同様であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4704では、特定フラグをOFFにし（S4704）、処理を終える。この特定フラグをOFFにする処理によって、特別遊技の実行中が低負荷状態（第1制御状態）であると判定されることとなる。そして、当該特別遊技中に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、変動表示処理中には実行されない予告演出を決定可能となる。また、この特別遊技中に決定した予告演出については、特別遊技中に実行するものとしてもよい。すなわち、低負荷状態において、制御処理が高負荷の遊技演出を決定可能とすると、当該遊技演出については低負荷状態の間に実行することが望ましい。これにより、最適な遊技演出に関する制御を実行することが可能となる。

40

【0263】

〔エンディング演出選択処理〕

次に、特別遊技の終了に伴って、特定フラグをONにする処理を説明する。図58に示す通り、エンディング演出選択処理（S4412）ではまず、特定フラグをONにし（S480

50

6)、S4801の処理に移行する。この特定フラグをONにする処理によって、特別遊技の終了後が高負荷状態（第2制御状態）であると判定されることとなる。そして、この特別遊技終了後に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することとなる。また、特別遊技を実行していないとき（特定フラグがONの高負荷状態）に決定した予告演出については、当該状態（特定フラグがONの状態）の間に実行するものとしてもよい。高負荷状態で決定した予告演出を、低負荷状態（特別遊技中）において実行すると、多様な予告演出（専用の予告演出）を決定可能（実行可能）な限られた低負荷状態の期間を、有効に活用することができなくなる。従って、高負荷状態で決定した予告演出については高負荷状態の間に実行するのが好適である。

10

【0264】

以上の説明したとおり、実施例3では特別遊技の実行中を低負荷状態として、識別情報の変動表示中には決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、特別遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。尚、特定フラグの設定制御の他の態様として、特定フラグがONの状態を低負荷状態と判定し、特定フラグがOFFの状態を高負荷状態と判定するものとして、大当り遊技の実行期間において特定フラグをONにする態様としてもよい。

【0265】

また、前述の実施例3のパチンコ遊技機において、実行する遊技演出を決定する予告演出決定部と、予告演出決定部が決定した遊技演出を実行する予告演出実行部とを備え、低負荷状態（第1制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出として、高負荷状態（第2制御状態）のときに予告演出決定部が決定対象としない遊技演出を有するものとしてもよい。

20

【0266】

また、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定対象とする遊技演出と異なるものとしてもよい。また、予告演出実行部は、低負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、低負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、予告演出実行部は、高負荷状態のときに予告演出決定部が決定した遊技演出を、高負荷状態のときに実行するものとしてもよい。また、低負荷状態（第1制御状態）は、特別遊技を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態（第2制御状態）は、特別遊技を実行していないときの所定期間としてもよい。

30

【0267】

また、遊技球が入球可能な始動口を備え、遊技演出に関する制御（演出制御処理）として、始動口への入球に基づいて実行する入球時遊技演出に関する制御を有し、低負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御（入球時演出制御処理、入球時予告演出制御処理）を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、入球時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。また、遊技演出に関する制御として、識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する変動開始時遊技演出に関する制御（変動開始時演出制御処理、変動開始時予告演出制御処理）を有し、低負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行しているときの所定期間とされ、高負荷状態は、変動開始時遊技演出に関する制御を実行していないときの所定期間としてもよい。

40

【実施例4】

【0268】

次に実施例4のパチンコ遊技機について説明する。実施例4では、サブ制御部の遊技演出に関する制御が所定量よりも多いとみなすとき、すなわち、特定フラグをONにするとき、が実施例1及び実施例3と異なっている。本実施例4では、変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、その他の時期を低負荷状態としている。変動演出開始処理は、サブ制御部が主制御部から変動開始コマンドを受信したときに実行する処理であり、その中で演出決定用乱数取得処理や変動演出パターン選択処理や予告演出等設定処理等、多くの処理を行う必要があり、比較的処理量が多い制御処理とされる。

50

【0269】

本実施例4では、この処理量の多い変動演出開始処理の実行中に特定フラグをONとし、変動演出開始処理を実行していないときに特定フラグをOFFとするものである。また、変動演出開始処理に伴って予告演出決定処理が行われるため、この変動演出開始処理中に実行される予告演出決定処理は、高負荷状態用（第2制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定し、変動演出開始処理中でないとき（例えば、大当り遊技中）に実行される予告演出決定処理は、低負荷状態用（第1制御状態用）の予告決定テーブルを用いて予告演出を決定することが可能である。これにより、サブ制御部の処理負荷が過大になることを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を行うことで、多様な遊技演出の実行も可能とする。

10

【0270】

[変動演出開始処理]

次に、変動演出開始処理に伴って、特定フラグをON又はOFFにする処理について説明する。図59に示す通り、変動演出開始処理（S4402）ではまず、特定フラグをONにし（S4508）、S4501の処理に移行する。この特定フラグをONにする処理によって、変動演出開始処理の実行中が高負荷状態（第2制御状態）であると判定されることとなる。そして、実施例4では、この変動演出開始処理の実行中に予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

20

【0271】

次に、S4501からS4507まで、順に処理を行うものとされる。これらの処理は実施例1の変動演出開始処理と同様の処理であるので、詳細な説明を省略する。そして、S4507に次いで、S4509で、特定フラグをOFFにし（S4509）、処理を終える。この特定フラグをOFFにする処理によって、変動演出開始処理の終了後（変動演出開始処理を行っていないとき）が、低負荷状態（第1制御状態）であると判定されることとなる。そして、実施例4では、この変動演出開始処理を実行していないときに予告演出決定処理が行われると、予告演出（遊技演出）として、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定した予告演出を実行することとなる。

【0272】

以上の説明したとおり、実施例4では変動演出開始処理の実行中を高負荷状態とし、変動演出開始処理を実行していないときを低負荷状態とし、これらで異なる予告決定テーブルを用いて実行する予告演出を決定する。また、低負荷状態においては、高負荷状態において決定対象としない専用の予告演出を決定対象とした。これにより、サブ制御部の処理負荷が過大になるのを防止すると共に、最適な遊技演出に関する制御を実行することで、多様な遊技演出の実行を可能とした。

30

【実施例5】

【0273】

次に実施例5のパチンコ遊技機について説明する。実施例5では、実施例1で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と異なるバトル演出232（リーチ演出、キャラクタ演出、段階変化演出）について説明する。本バトル演出232についても、実施例1と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）のリーチ演出（予告演出）とすることができる。これにより、リーチ演出種（予告演出種）の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該リーチ演出種（予告演出種）に属するリーチ演出（予告演出）の数（バトル演出の実行態様の一部）だけを減少させる態様とすることができる。

40

【0274】

実施例5のリーチ演出（予告演出）であるバトル演出232について、図62乃至図65を用いて説明する。図62（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図62（a）に示す通り、表示画面7a（遊技演出表示部）左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1

50

演出保留 9 a (「○」の絵柄、情報図柄)が表示されている。これは、第 1 始動口 2 0 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報 (特別図柄当否判定乱数等の情報、取得情報)が、3 個あることが示されている。

【0275】

また、表示画面 7 a 下部中央の変動絵柄表示領域 9 e には、1 個の変動絵柄 9 f (情報図柄)が、第 1 演出保留 9 a より若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域 9 e には、現在変動表示を実行中の情報 (特別図柄当否判定乱数等の情報、取得情報)があることを示す変動絵柄 9 f が表示されている。そして、この変動絵柄 9 f の表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる (大当たり図柄で停止表示する)可能性を示すこともある。また、特別図柄 (演出図柄)の変動開始条件が未成立の情報 (取得情報)が 3 個記憶されており、特別図柄 (演出図柄)の変動開始条件が成立した情報 (取得情報)が 1 個記憶されているともいう。

10

【0276】

図 6 2 (b)は、図 6 2 (a)と同じ変動表示において、図 6 2 (a)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 2 (b)では、演出図柄 8 の変動表示中の所定タイミングにおいて、表示画面 7 a の略中央部で変動表示中であった 3 個の演出図柄 8 のうち左演出図柄 8 L 及び右演出図柄 8 R の 2 個の演出図柄 8 が、同じ (共通の、一致する)「7」図柄で停止表示 (仮停止表示)し、リーチ演出が実行された場面を示している。尚、この「7」図柄をリーチ図柄といい、最終停止図柄である中演出図柄がリーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示した場合には大当たりとなり、リーチ図柄と異なる図柄で停止表示した場合には外れとなる。

20

【0277】

図 6 2 (c)は、図 6 2 (b)と同じ変動表示において、図 6 2 (b)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 2 (c)では、図 6 2 (b)で実行されたリーチ演出が、他のリーチ演出と比較して大当たり信頼度 (大当たりの実行可能性)の高い (大当たり可能性: 30%)バトル演出 2 3 2 (段階変化演出)が実行された場面を示している。本実施例のバトル演出は、演出図柄 (特別図柄)の変動表示の実行に伴って実行される遊技演出 (リーチ演出)であり、味方キャラクタ 2 3 2 a と敵キャラクタ 2 3 2 b とが闘い (バトル)を行い、味方キャラクタ 2 3 2 a が勝利した場合には最終停止図柄 (中演出図柄 8 C)がリーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示し (「777」)、実行中の演出図柄 (特別図柄)の変動表示の結果が大当たりとなることが確定し、その後大当たり遊技が実行される。一方、味方キャラクタ 2 3 2 a が敗北した場合には最終停止図柄 (中演出図柄 8 C)がリーチ図柄と異なる図柄で停止表示し (例えば「767」)、実行中の演出図柄 (特別図柄)の変動表示の結果が外れとなることが確定する。

30

【0278】

また、バトル演出 2 3 2 では、表示画面 7 a の上部に敵キャラクタ 2 3 2 b のパワー (残パワー)を示すパワーゲージ 2 3 4 に所定量のパワーを表示し (報知し)、バトル演出に伴って、敵キャラクタ 2 3 2 b のパワーが 0 になれば (消失すれば)、味方キャラクタ 2 3 2 a の勝利が示され (すなわち、大当たり)、敵キャラクタ 2 3 2 b のパワーが 0 になることなくバトル演出が終了する場合には、味方キャラクタ 2 3 2 a の敗北 (敵キャラクタの勝利)が示される (すなわち、外れ)。

40

【0279】

図 6 2 (c)の表示画面 7 a 上部には、「敵パワー?」の文字が表示され、パワー報知演出 2 3 3 (第 1 報知演出)が実行されている。図 6 2 (c)では、これから敵キャラクタ 2 3 2 b のパワー量 (総量、残パワー量)を示す (報知する)パワーゲージ 2 3 4 が表示されることが示されている。

【0280】

図 6 2 (d)は、図 6 2 (c)と同じ変動表示において、図 6 2 (c)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 2 (d)では、図 6 2 (c)で実行されたバトル演出 2 3 2 が継続して実行されており、表示画面 7 a の上部に、敵キャラクタ 2 3 2 b のパワーを示

50

すパワーゲージ 2 3 4 を表示した場面を示す。パワーゲージ 2 3 4 の斜線で示す部分が敵キャラクタ 2 3 2 b の総パワー（残パワー）を示しており、5 段階のパワー残量が示されている。尚、このパワーゲージ 2 3 4 の左右の山括弧が、バトル演出 2 3 2 における敵キャラクタ 2 3 2 b の初期パワー（5 段階）の表示の確定を示している。これにより、敵キャラクタ 2 3 2 b の初期パワーの量を報知するパワー報知演出（第 1 報知演出）の終了を示す。

【0 2 8 1】

尚、バトル演出において、味方キャラクタ 2 3 2 a と闘う敵キャラクタの種類によって、パワー報知演出によって表示される初期パワーの量が異なるものとしてもよい。また、初期パワー（パワー報知演出によって報知されるパワー）の量が少ないほど、味方キャラクタが勝利する、すなわち、大当たりとなる可能性が高いものとしてもよい。本実施例においては、ロボット型の敵キャラクタ 2 3 2 b についての実行態様のみ説明し、その他の敵キャラクタの実行態様については説明を省略する。

10

【0 2 8 2】

図 6 2（e）は、図 6 2（d）と同じ変動表示において、図 6 2（d）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 2（e）では、図 6 2（d）で実行されたバトル演出 2 3 2 が継続して実行されており、味方キャラクタ 2 3 2 a が敵キャラクタ 2 3 2 b を攻撃したことによって、敵パワーが 5（5 段階）から 4（4 段階）に減少した場面を示している。パワーゲージ 2 3 4 の白抜き部分が消失パワー 2 3 4 b を示し、斜線の部分が残パワー 2 3 4 a を示している（残パワー「4」）。また、パワーゲージ 2 3 4 の表示演出によって、パワー残量を変化（減少、増加、増減）させる演出を、ゲージ演出 2 3 2 c（段階変化演出）という。また、ゲージ演出 2 3 2 c を段階変化演出といってもよいし、ゲージ演出 2 3 2 c を含むバトル演出 2 3 2 全体を段階変化演出といってもよい。

20

【0 2 8 3】

図 6 2（f）は、図 6 2（e）と同じ変動表示において、図 6 2（e）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 2（f）では、図 6 2（e）で実行されたバトル演出 2 3 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 a、6 4 b への入力を伴うボタン演出 2 3 5（入力演出、ボタン入力演出）が開始した場面を示している。表示画面 7 a の略中央部には、ボタン演出 2 3 5 に用いる演出ボタン 6 3 a、6 4 b を模したボタン絵柄 2 3 6 が表示されている。ボタン絵柄には「連打」の文字が表示されており、遊技者に演出ボタンを連打することが示唆されている。

30

【0 2 8 4】

また、ボタン絵柄 2 3 6 の下方には、ボタン演出 2 3 5 において演出ボタン 6 3 への入力（操作）が有効となる期間を遊技者に報知するボタン操作有効期間報知部 2 3 7（第 2 入力期間）が設けられている。黒で示される部分が 0 になると、ボタン操作有効期間が終了する。遊技者が、このボタン操作有効期間において演出ボタン 6 3 を操作することに基づいて、味方キャラクタ 2 3 2 a が敵キャラクタ 2 3 2 b に所定の攻撃を加える（所定の演出が実行される）。

【0 2 8 5】

図 6 3（g）は、図 6 2（f）と同じ変動表示において、図 6 2（f）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3（g）では、図 6 2（f）で実行されたバトル演出 2 3 2（ボタン演出 2 3 5）が継続して実行されており、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作することに伴って（対応して）、ボタン絵柄 2 3 6 が揺れ表示される場面を示している。図 6 3（h）は、図 6 3（g）と同じ変動表示において、図 6 3（g）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3（h）では、図 6 3（g）で実行されたバトル演出 2 3 2（ボタン演出 2 3 5）が継続して実行されており、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作することに基づいて、味方キャラクタ 2 3 2 a が敵キャラクタ 2 3 2 b に強攻撃（通常より強い）を加えた場面を示している。

40

【0 2 8 6】

また、本ボタン演出 2 3 5 における味方キャラクタ 2 3 2 a の強攻撃によって、敵キャラ

50

クタ 2 3 2 b は大ダメージを受け、ゲージ演出 2 3 2 c (段階変化演出)において、パワーゲージ 2 3 4 の残パワーが 4 (4 段階)から 0 (0 段階)となった場面を示している。これにより、パワーの消失が最終段階 (上限段階)まで達して「0」となり、味方キャラクター 2 3 2 a が勝利することが示される。尚、バトル演出においてボタン演出が実行された場合には、ボタン演出を実行しない場合よりも、敵キャラクターに強い攻撃を加える、すなわち、敵キャラクター 2 3 2 b のパワーを多く消失させ、大当りに近づく (又は、大当りとなる) 攻撃を加える可能性が高いものとしてもよい。また、ボタン演出 2 3 5 の結果、敵キャラクターへの攻撃を成功する (大当りとなる) 場合と失敗する (外れとなる) 場合とがあってもよい。

【0287】

図 6 3 (i) は、図 6 3 (h) と同じ変動表示において、図 6 3 (h) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (i) では、図 6 3 (h) で実行されたバトル演出 2 3 2 が継続して実行されており、バトル演出 2 3 2 においてパワーゲージ 2 3 4 の敵パワーが 0 となり (ゲージ演出で最終段階に達し)、「WIN」の文字が表示されて、味方キャラクター 2 3 2 a が敵キャラクター 2 3 2 b に勝利した場面を示している。図 6 3 (j) は、図 6 3 (i) と同じ変動表示において、図 6 3 (i) から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (h) では、バトル演出 2 3 2 で味方キャラクター 2 3 2 a が勝利したことに基づいて、実行中であつた中演出図柄 8 C がリーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示し、3 個の演出図柄が「7 7 7」の大当り図柄 2 3 8 (大当り報知演出の実行)で停止表示した場面を示している。これにより、大当りが確定し、その後、大当り遊技が実行される。

【0288】

尚、バトル演出 2 3 2 の実行態様として、図 6 2 (a)乃至図 6 3 (j)の実行態様を示したが、バトル演出 2 3 2 の実行態様は複数設定されている。図 6 3 (k) は、図 6 3 (e)と同じ変動表示において、図 6 3 (e)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (k)では、図 6 3 (e)で味方キャラクターの攻撃が成功して、パワーゲージが 1 段階減少するゲージ演出 2 3 2 c を行った後に、今度は、敵キャラクター 2 3 2 b が味方キャラクター 2 3 2 a を攻撃する場面を示している。

【0289】

図 6 3 (l) は、図 6 3 (k)と同じ変動表示において、図 6 3 (k)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 3 (l)では、図 6 3 (k)で行われた敵キャラクター 2 3 2 b の攻撃により、味方キャラクター 2 3 2 a が敵キャラクター 2 3 2 b に倒され、敗北した場面を示している。表示画面 7 a には、味方キャラクター 2 3 2 a が敗北したことを示す「LOSE」の文字が表示される。また、ゲージ演出 2 3 2 c では、パワーゲージの残パワーが 0 になることなく (最終段階に達することなく)、ゲージ演出 (段階変化演出)を終了する。

【0290】

図 6 4 (m) は、図 6 3 (l)と同じ変動表示において、図 6 3 (l)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (m)では、バトル演出 2 3 2 で味方キャラクター 2 3 2 a が敗北したことに基づいて、実行中であつた中演出図柄 8 C がリーチ図柄と異なる「6」図柄で停止表示し、3 個の演出図柄が「7 6 7」の外れ図柄 2 3 9 (外れ報知演出の実行)で停止表示した場面を示している。これにより、大当り遊技を実行することなく、次の演出図柄の変動表示を実行する。

【0291】

次に、他の実行態様について説明する。図 6 4 (n) は、図 6 2 (c)と同じ変動表示において、図 6 2 (c)から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4 (n)では、図 6 2 (d)と同様に、図 6 2 (c)で実行されたバトル演出 2 3 2 が継続して実行されており、表示画面 7 a の上部に、敵キャラクター 2 3 2 b のパワーを示すパワーゲージ 2 3 4 を表示するパワー報知演出 (第 1 報知演出)を実行した場面を示す。パワーゲージ 2 3 4 の斜線で示す部分が敵キャラクター 2 3 2 b の総パワー (残パワー)を示しており、5 段階のパワー残量が示されている。尚、図 6 2 (d)の実行態様と異なり、パワーゲージ 2 3 4

10

20

30

40

50

の左右には山括弧が表示されておらず、バトル演出 2 3 2 における敵キャラクター 2 3 2 b の初期パワー（5 段階）の表示が確定されていない。

【0 2 9 2】

図 6 4（o）は、図 6 4（n）と同じ変動表示において、図 6 4（n）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4（o）では、図 6 4（n）のパワー報知演出（第 1 報知演出）で表示したパワーゲージ 2 3 4 の左右に揺れを表示する画像を表示すると共に、表示画面 7 a の左部から飛行機を模した飛行キャラクター 2 4 2（飛行機画像、特定画像）が表示される場面を示している。また、これらは味方キャラクター 2 3 2 a と敵キャラクター 2 3 2 b が闘いを開始する前（バトル演出開始前）に行われる演出（報知演出、補助演出）である。

10

【0 2 9 3】

図 6 4（p）は、図 6 4（o）と同じ変動表示において、図 6 4（o）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4（p）では、図 6 4（o）で表示された飛行キャラクター 2 4 2 が敵キャラクター 2 3 2 b に接近し、ミサイル（攻撃図柄、攻撃画像）によって敵キャラクター 2 3 2 b を攻撃する場面を示している。図 6 4（q）は、図 6 4（p）と同じ変動表示において、図 6 4（p）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4（q）では、図 6 4（p）で行った飛行キャラクター 2 4 2 の敵キャラクター 2 3 2 b への攻撃が成功し、敵キャラクター 2 3 2 b のパワー量を示すパワーゲージ 2 3 4 の残パワー 2 3 4 が 1 目盛（1 段階）減少し、残り 4 目盛（4 段階）となった場面を示している。

20

【0 2 9 4】

図 6 4（r）は、図 6 4（q）と同じ変動表示において、図 6 4（q）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 4（r）では、図 6 4（n）で示したパワー報知演出（第 1 報知演出）の後に、前述した飛行キャラクター 2 4 2 によるパワー再報知演出（第 2 報知演出）が実行されて、敵キャラクター 2 3 2 b の総パワーが 5 目盛（5 段階）から、目盛数（段階数）が少ない 4 目盛（4 段階）に変化した。これにより、敵キャラクター 2 3 2 b の敵パワーが減少した（目盛数が減少した）遊技者に有利な状況で、バトル演出 2 3 2（段階変化演出）が実行されることが示される。尚、このパワーゲージ 2 3 4 の左右の山括弧が、バトル演出 2 3 2 における敵キャラクター 2 3 2 b の初期パワー（4 段階、4 目盛）の表示の確定を示している。これにより、敵キャラクター 2 3 2 b の初期パワーの量を報知するパワー再報知演出 2 4 1（第 2 報知演出）の終了を示す。以後のバトル演出 2 3 2 の実行態様は前述した実行態様と同様であるので、説明を省略する。

30

【0 2 9 5】

本実行態様では、最初に実行したパワー報知演出（第 1 報知演出）で表示した 5 目盛（5 段階）の目盛数（段階数）を、再度のパワー報知演出であるパワー再報知演出（第 2 報知演出）によって、変化させる。また、パワー再報知演出によって、再報知された敵キャラクター 2 3 2 b の敵パワーは、敵パワーを 0 にするまでの（最終段階までの、上限段階までの）目盛数（段階数）が減少しているため、パワー再報知演出がない実行態様よりも、バトル演出において、味方キャラクターが勝利する可能性が高く設定されている。またこれにより、遊技者は、味方キャラクターの勝利、すなわち、大当たりへの期待感を顕著に高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0 2 9 6】

次に、更に他の実行態様について説明する。図 6 5（s）は、図 6 4（n）と同じ変動表示において、図 6 4（n）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 5（s）では、図 6 4（n）のパワー報知演出（第 1 報知演出）で表示したパワーゲージ 2 3 4 の左右に揺れを表示する画像を表示すると共に、表示画面 7 a の左部から飛行機を模した飛行キャラクター 2 4 2（飛行機画像、特定画像）及びボタン絵柄 2 3 6 が表示される場面を示している。また、これらは味方キャラクター 2 3 2 a と敵キャラクター 2 3 2 b が闘いを開始する前（バトル演出開始前）に行われる第 2 ボタン演出 2 4 4（第 2 入力演出、報知演出、補助演出）である。この第 2 ボタン演出 2 4 4 は、遊技者の演出ボタンの操作（入力検知手段での入力検知）に基づいて演出を変化させることで、パワー報知演出（第 1 報知演出）

50

で一旦報知した敵パワー量（目盛数、段階数）を変化させる（減少させる）遊技演出である。またこの第2ボタン演出244を、パワー再報知演出241（第2報知演出）ともいう。尚、ボタン絵柄236の下方には、ボタン操作の有効期間を遊技者に示すためのボタン操作有効期間報知部243（第1入力期間）が設けられている。

【0297】

図65（t）は、図65（s）と同じ変動表示において、図65（s）から所定時間経過後の場面を示している。図65（t）では、図65（s）の第2ボタン演出244（第2入力演出）が継続して実行されたおり、演出ボタン絵柄及び「連打」の文字による操作示唆に応じて、遊技者が演出ボタンを（複数回、連打）操作することに基づいて、飛行キャラクター242（特定画像）が敵キャラクター232bを攻撃する（特定演出を実行する）場面を示している。また、パワーゲージ234では、敵キャラクターの残パワー234a（斜線部）が、飛行キャラクター242が敵キャラクター232bを攻撃したことによって、1目盛（1段階）減少したことを示している。

10

【0298】

図65（u）は、図65（t）と同じ変動表示において、図65（t）から所定時間経過後の場面を示している。図65（u）では、図65（t）の第2ボタン演出244（第2入力演出、第2報知演出）が継続して実行されたおり、遊技者が演出ボタンを更に操作することに基づいて、飛行キャラクター242（特定画像）が敵キャラクター232bを更に攻撃する場面を示している。また、パワーゲージ234では、敵キャラクターの残パワー234a（斜線部）が、飛行キャラクター242が敵キャラクター232bを攻撃したことによって、更に1目盛（1段階）、合計2目盛（2段階）減少したことを示している。

20

【0299】

図65（v）は、図65（u）と同じ変動表示において、図65（u）から所定時間経過後の場面を示している。図65（v）では、図64（n）で示したパワー報知演出（第1報知演出）の後に、前述した飛行キャラクター242によるパワー再報知演出（第2報知演出、第2入力演出）が実行されて、敵キャラクター232bの総パワーが5目盛（5段階）から、目盛数（段階数）が少ない3目盛（3段階）に変化した。これにより、敵キャラクター232bの敵パワーが減少した（目盛数が減少した）遊技者に有利な状況で、バトル演出232（段階変化演出）が実行（開始）されることが示される。尚、このパワーゲージ234の左右の山括弧が、バトル演出232における敵キャラクター232bの初期パワー（3段階、3目盛）の表示の確定を示している。これにより、敵キャラクター232bの初期パワーの量を報知するパワー再報知演出241（第2報知演出）の終了を示す。以後のバトル演出232の実行態様は前述した実行態様と同様であるので、説明を省略する。

30

【0300】

本実行態様では、最初に実行したパワー報知演出（第1報知演出）で表示した5目盛（5段階、第1の特定段階）の目盛数（段階数）を、再度のパワー報知演出であるパワー再報知演出（第2報知演出）によって、所定の目盛数（段階数、第2の特定段階）に変化させる。また、パワー再報知演出によって、再報知された敵キャラクター232bの敵パワーは、敵パワーを0にするまでの（最終段階までの、上限段階までの）目盛数（段階数）が減少しているため、パワー再報知演出がない実行態様よりも、バトル演出において、味方キャラクターが勝利する可能性が高く設定されている。またこれにより、遊技者は、味方キャラクターの勝利、すなわち、大当りへの期待感を顕著に高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0301】

また、本実行態様では、当初報知した敵キャラクターのパワー量（5目盛、5段階）が、パワー再報知演出（第2報知演出）によって、1目盛減少する実行態様と、2目盛減少する実行態様と、を説明した。このような実行態様に加えて、パワー再報知演出（第2報知演出）によって全ての目盛が減少する実行態様があってもよい。このような実行態様によれば、パワー再報知演出（第2報知演出）によって、ゲージ演出232cが最終段階まで移行し、味方キャラクターの勝利、すなわち、大当りが確定する。これにより、遊技者は、驚

50

きと共に顕著に遊技興趣を高める。

【0302】

また、前述の実行態様では、表示上の目盛数は5段階で維持したまま、パワー再報知演出によって、斜線部（有効となるパワー残量）の表示部を減少させ、バトル演出を開始する実行態様を示した。このような態様に変えて、パワー再報知演出によって表示するパワー残量をに基づいて、パワーゲージの目盛数（段階数）の表示を切り替えてもよい。具体的には、パワー再報知演出によって、初期の敵パワーが5目盛から4目盛に変化する場合に、パワー再報知演出の実行に伴って、パワーゲージを最大4目盛の表示態様に切替えるようにしてもよい。

【0303】

また、パワー再報知演出において、第2ボタン演出（第2入力演出）を伴う場合と、伴わない場合とがあることを説明したが、第2ボタン演出（第2入力演出）を伴うパワー再報知演出の方が、第2ボタン演出（第2入力演出）を伴わないパワー再報知演出よりも、高い可能性で敵パワーの目盛数を多く減少させるものとしてもよい。これにより、遊技者のボタン操作への関心を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。また、前述した飛行キャラクタ242（特定画像）は、パワー再報知演出241（第2報知演出）に専用のキャラクタ（表示画像）としてもよい。これにより、遊技者は、飛行キャラクタが出現しただけで、パワー再報知演出の実行を予感（確信）することができ、飛行キャラクタの出現を見るだけで、遊技興趣を高め、大当りへの期待感を高めることが可能となる。また、バトル演出（ゲージ演出、段階変化演出）において、敵パワーを0にして（最終段階まで到達して）当該バトル演出を終了する実行態様を成功演出といい、敵パワーを0にすることなく（最終段階まで到達することなく）当該バトル演出を終了する実行態様を失敗演出という。

【実施例6】

【0304】

次に実施例6のパチンコ遊技機について説明する。実施例6では、実施例1で説明した予告演出（会話予告、ステップアップ予告等）と異なる増殖バトルリーチ演出257（第3ボタン演出、特定入力演出、第1特定入力演出）について説明する。本増殖バトルリーチ演出257についても、実施例1と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象（実行可能）のリーチ演出（予告演出）とすることができる。これにより、リーチ演出種（予告演出種）の数及び種類を極力維持したままで（極力減少させることなく）、当該リーチ演出種（予告演出種）に属するリーチ演出（予告演出）の数（増殖バトルリーチ演出の実行態様の一部）だけを減少させる態様とすることができる。

【0305】

実施例6のリーチ演出（予告演出）である増殖バトルリーチ演出257について、図66乃至図70を用いて説明する。図66（a）は、低負荷状態における所定の演出図柄（特別図柄）の変動表示を実行中の一場面を示している。図66（a）に示す通り、表示画面7a（遊技演出表示部）左下部の第1演出保留表示領域9c（第1演出保留表示部）には3個の第1演出保留9a（「○」の絵柄、情報図柄）が表示されている。これは、第1始動口20への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報、取得情報）が、3個あることが示されている。

【0306】

また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9f（情報図柄）が、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示を実行中の情報（特別図柄当否判定乱数等の情報、取得情報）があることを示す変動絵柄9fが表示されている。そして、この変動絵柄9fの表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当りとなる（大当り図柄で停止表示する）可能性を示すこともある。また、特別図柄（演出図柄）の変動開始条件が未成立の情報（取得情報）が3個記憶されており、特別図柄（演出図柄）の変動開始条件が成立した情報（取得情報）が1個記憶されているともいう。

10

20

30

40

50

【0307】

図66(b)は、図66(a)と同じ変動表示において、図66(a)から所定時間経過後の場面を示している。図66(b)では、演出図柄8の変動表示中の所定タイミングにおいて、表示画面7aの略中央部で変動表示中であった3個の演出図柄8のうち左演出図柄8L及び右演出図柄8Rの2個の演出図柄8が、同じ(共通の、一致する)「7」図柄で停止表示(仮停止表示)し、リーチ図柄配列251(リーチ態様、「7↓7」)で演出を継続するリーチ演出が実行された場面を示している。尚、この「7」図柄をリーチ図柄といい、最終停止図柄である中演出図柄がリーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示した場合には大当たりとなり、リーチ図柄と異なる図柄で停止表示した場合には外れとなる。

【0308】

図66(c)は、図66(b)と同じ変動表示において、図66(b)から所定時間経過後の場面を示している。図66(c)では、第3停止図柄(最終停止図柄)としての中演出図柄がリーチ図柄と同じ「7」図柄で停止表示し、大当たり図柄252(大当たり報知演出)が停止表示した場面を示している。これにより、実行中であった演出図柄の変動表示の結果が、大当たりであることが遊技者に示され、この後に、大当たり遊技(特別遊技)が実行される。

【0309】

図66(d)は、図66(c)で大当たりとなったことにより大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後の1回目(所定回数)の変動表示が実行された場面を示している。表示画面7a上部には、遊技モード報知部253が設けられ、現在の遊技状態(大当たり遊技終了後に設定された遊技状態)が高確高ベース状態であることを示す「スペシャルモード」の文字が表示されている。図66(e)は、図66(d)と同じ変動表示において、図66(d)から所定時間経過後の場面を示している。図66(e)では、左演出図柄8L及び右演出図柄8Rが何れも「5」図柄で停止表示し、リーチ態様となった場面を示している。表示画面7a上部には、リーチ演出報知部(演出報知部)255が設けられ、何れの種類の遊技演出(リーチ演出)が実行されるかが遊技者に示される。

【0310】

リーチ演出報知部255には、「増殖バトルリーチ」の文字が表示され、演出図柄の変動表示に伴って、増殖バトルリーチ演出257(第3ボタン演出、特定入力演出、第1特定入力演出)が実行されることが示される。増殖バトルリーチ演出257は、当該演出の実行中に、遊技者が演出ボタン63(63a、63b)を操作することで演出を進行させることが可能な期間を含むボタン演出とされている。また、増殖バトルリーチ演出257は、当該増殖バトルリーチ演出257の操作有効期間中(ボタン操作有効期間中)に、遊技者が演出ボタン63を操作することで、所定のキャラクタ(味方キャラクタ)を増殖(増加)させ、キャラクタを増殖させるほど、その後の演出(バトル演出)を有利に進めることが可能となる遊技演出である。すなわち、遊技者が演出ボタン63を操作することで、所定のキャラクタ(味方キャラクタ)を増殖(増加)させるほど、当該増殖バトルリーチ演出の結果が大当たり(特定結果)となる可能性が高くなる遊技演出である。

【0311】

図66(f)は、図66(e)と同じ変動表示において、図66(e)から所定時間経過後の場面を示している。図66(f)では、図66(e)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されており、表示画面7aの中央部の主キャラクタ表示領域258aには、後述する他のキャラクタよりも比較的大サイズの主キャラクタ258(女性キャラクタ、第1キャラクタ)が表示されている。また、表示画面7aの左部には、演出ボタン63(入力手段)を模したボタン絵柄256(操作指示画像)及び当該演出ボタン63の操作を促す操作指示画像256aが表示され、表示画面7aの右部にも主キャラクタのコメントとして当該演出ボタン63の操作を促す操作指示画像256a(「ボタン連打してキャラクタを増殖させて!」の文字)が表示されている。また、表示画面7aの左右上部には、リーチ図柄254(「5↓5」)を小型化して表示している。尚、ボタン絵柄256及び操作指示画像256aを表示することで、増殖バトルリーチ演出257における演出ボ

10

20

30

40

50

タン 6 3 の操作有効期間（ボタン操作有効期間）が開始したことを示している（操作有効期間の開始）。

【0312】

図 6 7（g）は、図 6 6（f）と同じ変動表示において、図 6 6（f）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7（g）では、図 6 6（f）の増殖バトルリーチ演出 2 5 7 が継続して実行されている。また、図 6 7（g）に示す場面は、演出ボタンの操作有効期間であり、ボタン絵柄 2 5 6 の左右（周囲）には、遊技者がボタン操作を行ったことに伴って、操作報知画像 2 5 6 a が表示されている。遊技者は、演出ボタン 6 3 を押圧操作するボタン操作を行ったことに基づいて、ボタン絵柄 2 5 6 の表示態様が変化する（操作報知画像 2 5 6 a が表示される）のを見て、ボタン操作が有効であること（操作有効期間であること）を認識する。

10

【0313】

また、表示画面 7 a（主キャラクタ表示領域 2 5 8 a）の主キャラクタ 2 5 8 の左部には、雲の形状を模した副キャラクタ表示位置予告画像 2 5 9 が表示されている。これは、遊技者が、操作有効期間に演出ボタン 6 3 のボタン操作を行い、所定の副キャラクタを増殖させることが成功する場合に、当該副キャラクタが表示される位置を示す予告演出である。すなわち、ボタン操作を伴うボタン演出に成功した場合、表示画面 7 a（主キャラクタ表示領域 2 5 8 a）のおよそ副キャラクタ表示位置予告画像 2 5 9 が表示されている位置に、所定の副キャラクタが表示されることとなる。そして、この位置が遊技者に事前に示されるため、遊技者は、示された表示領域に注視して遊技を行うことが可能となり、副キャラクタの増殖時期、増殖場所を見逃すことを極力防止することが可能となる。

20

【0314】

図 6 7（h）は、図 6 7（g）と同じ変動表示において、図 6 7（g）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7（h）では、図 6 7（g）の増殖バトルリーチ演出 2 5 7 が継続して実行されている。また、図 6 7（h）では、表示画面 7 a の中央部に、子供を模した第 1 副キャラクタ 2 6 2 がカットイン表示するカットイン演出 2 6 1（特別画像、増殖成功演出）が実行されている。このカットイン演出 2 6 1（特別画像、増殖成功演出）の実行により、ボタン操作を伴うボタン演出に成功し、副キャラクタを増殖することに成功したことを示す。

【0315】

また、このカットイン演出 2 6 1 では、第 1 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 a（特別画像）を、表示画面中央部の主キャラクタ表示領域 2 5 8 a に、比較的大きく（大サイズで）表示することで、それまで表示していた増殖バトルリーチ演出 2 5 7 の主キャラクタ 2 5 8（女性キャラクタ、第 1 キャラクタ）を覆い隠すように、優先して表示（重畳表示）する。これにより、副キャラクタの増殖に成功したことを遊技者に明確に示すことが可能となる。一方で、ボタン絵柄 2 5 6 及び操作指示画像 2 5 6 a は、第 1 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 a（特別画像）の一部を覆い隠すように、優先して表示（重畳表示）する。これにより、このカットイン演出 2 6 1 の後も、ボタン操作を伴うボタン演出が継続する（ボタン操作を求める演出がある）ことを遊技者に示している。

30

【0316】

また、このカットイン演出 2 6 1 では、第 1 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 a（特別画像）によって、キャラクタ増殖演出に関するキャラクタ（主キャラクタ 2 5 8 や副キャラクタ）の少なくとも一部を一時的に非表示となるように表示するため、この第 1 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 a の表示中（カットイン演出 2 6 1 の実行中）を、演出ボタン 6 3 をボタン操作しても副キャラクタを増殖させることができない操作無効期間（第 2 期間）に設定している。すなわち、図 6 7（h）に示すカットイン演出 2 6 1 の実行中は、演出ボタン 6 3 を操作しても、ボタン絵柄 2 5 6 の周囲に操作報知画像 2 5 6 b が表示されることはない。遊技者は、ボタン操作を行っても、ボタン絵柄 2 5 6 の周囲に操作報知画像 2 5 6 b が表示されないのを見て、演出ボタン 6 3 をボタン操作しても副キャラクタを増殖させることができない操作無効期間（第 2 期間）であると認識することが可能

40

50

となる。

【0317】

尚、図67(h)の実行態様では、第1副キャラクタカットイン画像261aを大サイズで表示することで、それまで表示されていた（その後再度表示される）主キャラクタ258を全て覆い隠すように非表示としたが、このような態様に限らず、第1副キャラクタカットイン画像が主キャラクタ（画像）よりも優先して表示されていればよい。すなわち、第1副キャラクタカットイン画像が主キャラクタ（画像）の少なくとも一部が一時的に非表示となるように表示する実行態様であってもよい。

【0318】

図67(i)は、図67(h)と同じ変動表示において、図67(h)から所定時間経過後の場面を示している。図67(i)では、図67(h)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図67(i)では、カットイン演出261（特別画像）で表示された第1副キャラクタカットイン画像（特別画像）に係る第1副キャラクタ262（子供キャラクタ、第2キャラクタ）が、図67(g)で実行された副キャラクタ表示位置予告画像259で示した位置に表示された場面を示している。これによって、ボタン操作を伴うボタン演出によって、第1副キャラクタ262が増殖（増加）したことが確定され、示される。また、第1副キャラクタ262は、副キャラクタ表示領域262a（第1副キャラクタ表示領域）に表示され、第1副キャラクタカットイン画像より小サイズで表示されるものの、主キャラクタ258に優先して表示されて、主キャラクタ258の一部を覆う（非表示となる）ように表示される。

10

20

【0319】

また、キャラクタの増殖（増加）に成功した場合、第1副キャラクタ262を表示する副キャラクタ表示領域262aは、主キャラクタ表示領域258aに設けられる。また、これに伴って、主キャラクタ表示領域258aが減少する。従って、表示画面上の副キャラクタ表示領域を増加する表示領域増加手段（副キャラクタ表示領域増加手段）と、表示画面上の副キャラクタ表示領域を増加した場合に主キャラクタ表示領域を減少させる表示領域減少手段（主キャラクタ表示領域減少手段）と、を有するものとする。

【0320】

また、図67(i)では、カットイン演出261が終了することによって、操作無効期間から、演出ボタン63をボタン操作することで所定の副キャラクタを増殖させることが可能な（ボタン操作が有効な）操作有効期間（第1期間）に設定されている。これにより、遊技者は、演出ボタン63をボタン操作（押圧操作）することで、再度（更に）副キャラクタを増殖（増加）させることができるかどうかの演出（ボタン演出）を行うことが可能となる。

30

【0321】

また、図67(i)では、遊技者が演出ボタン63を操作してことに伴って、ボタン絵柄256の左右周囲に操作報知画像256bが表示されており、主キャラクタ表示領域258aの副キャラクタ表示領域262aの下方には、副キャラクタ表示位置予告画像259が表示されている。これにより、遊技者が、操作有効期間に演出ボタン63のボタン操作を行って副キャラクタを増殖させることが成功した場合に、当該副キャラクタが表示される位置が示されている。

40

【0322】

図67(j)は、図67(i)と同じ変動表示において、図67(i)から所定時間経過後の場面を示している。図67(j)では、図67(i)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図67(j)では、表示画面7aの中央部に、学生を模した第2副キャラクタ263がカットイン表示するカットイン演出261（特別画像、増殖成功演出）が実行されている。このカットイン演出261（特別画像、増殖成功演出）の実行により、ボタン操作を伴うボタン演出に成功し、2個目（複数）の副キャラクタを増殖することに成功したことが示される。

【0323】

50

また、このカットイン演出 2 6 1 では、第 1 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 a（特別画像）と同様に、第 2 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 b（特別画像）を表示画面中央部の主キャラクタ表示領域 2 5 8 a に、比較的大きく（大サイズで）表示することで、それまで表示していた増殖バトルリーチ演出 2 5 7 の主キャラクタ 2 5 8（女性キャラクタ、第 1 キャラクタ）及び増殖した第 1 副キャラクタ 2 6 2 を覆い隠すように、優先して表示（重畳表示）する。これにより、副キャラクタの更なる増殖に成功したことを遊技者に明確に示すことが可能となる。一方で、ボタン絵柄 2 5 6 及び操作指示画像 2 5 6 a は、第 2 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 b（特別画像）の一部を覆い隠すように、優先して表示（重畳表示）する。これにより、このカットイン演出 2 6 1 の後も、ボタン操作を伴うボタン演出が継続する（ボタン操作を求める演出がある）ことを遊技者に示している。

10

【0 3 2 4】

また、このカットイン演出 2 6 1 でも、1 回目のカットイン演出と同様に、第 2 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 b（特別画像）によって、キャラクタ増殖演出に関するキャラクタ（主キャラクタ 2 5 8 や副キャラクタ）の少なくとも一部を一時的に非表示となるように表示するため、この第 2 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 b の表示中（カットイン演出 2 6 1 の実行中）を、演出ボタン 6 3 をボタン操作しても副キャラクタを増殖させることができない操作無効期間（第 2 期間）に設定している。すなわち、図 6 7（j）に示すカットイン演出 2 6 1 の実行中は、演出ボタン 6 3 を操作しても、ボタン絵柄 2 5 6 の周囲に操作報知画像 2 5 6 b が表示されることはない。遊技者は、ボタン操作を行っても、ボタン絵柄 2 5 6 の周囲に操作報知画像 2 5 6 b が表示されないことを見て、演出ボタン 6 3 をボタン操作しても副キャラクタを増殖させることができない操作無効期間（第 2 期間）であると認識することが可能となる。

20

【0 3 2 5】

尚、図 6 7（j）の実行態様では、第 2 副キャラクタカットイン画像 2 6 1 b を大サイズで表示することで、それまで表示されていた（その後再度表示される）主キャラクタ 2 5 8 及び第 1 副キャラクタ 2 6 2 を全て覆い隠すように表示したが（全て非表示とした）、このような態様に限らず、第 2 副キャラクタカットイン画像が主キャラクタ（主キャラクタ画像）及び第 1 副キャラクタ（副キャラクタ画像）よりも優先して表示されていればよい。すなわち、第 2 副キャラクタカットイン画像が、主キャラクタ及び第 1 副キャラクタの少なくとも一部が一時的に非表示となるように表示する実行態様であってもよい。

30

【0 3 2 6】

図 6 7（k）は、図 6 7（j）と同じ変動表示において、図 6 7（j）から所定時間経過後の場面を示している。図 6 7（k）では、図 6 7（j）の増殖バトルリーチ演出 2 5 7 が継続して実行されている。また、図 6 7（k）では、カットイン演出 2 6 1（特別画像）で表示された第 2 副キャラクタカットイン画像（特別画像）に係る第 2 副キャラクタ 2 6 3（学生キャラクタ、第 3 キャラクタ）が、図 6 7（i）で実行された副キャラクタ表示位置予告画像 2 5 9 で示した位置に表示された場面を示している。これによって、ボタン操作を伴うボタン演出によって、第 1 副キャラクタ 2 6 2 が増殖（増加）したことが確定され、示される。また、第 2 副キャラクタ 2 6 3 は、第 1 副キャラクタと同様に、副キャラクタ表示領域 2 6 3 a（第 2 副キャラクタ表示領域）に表示され、第 2 副キャラクタカットイン画像より小サイズで表示されるものの、主キャラクタ 2 5 8 に優先して表示されて、主キャラクタ 2 5 8 の一部を覆う（非表示となる）ように表示される。

40

【0 3 2 7】

また、前述したように、キャラクタ（副キャラクタ）の増殖（増加）に成功した場合、第 2 副キャラクタ 2 6 3 を表示する副キャラクタ表示領域 2 6 3 a は、主キャラクタ表示領域 2 5 8 a に設けられる。また、これに伴って、主キャラクタ表示領域 2 5 8 a が更に減少する。従って、表示領域増加手段（副キャラクタ表示領域増加手段）が、表示画面上の副キャラクタ表示領域（副キャラクタ）を増加するほど、表示領域減少手段（主キャラクタ表示領域減少手段）が、表示画面上の主キャラクタ表示領域を減少させることとなる。

50

【0328】

また、図67(k)では、カットイン演出261が終了することによって、操作無効期間から、演出ボタン63をボタン操作することで所定の副キャラクタを増殖させる（かどうかの演出を行う）ことが可能な操作有効期間（第1期間）に設定されている。これにより、遊技者は、演出ボタン63をボタン操作（押圧操作）することで、操作報知画像256bが表示され、再度（更に）副キャラクタを増殖（増加）させることができるかどうかの演出（ボタン演出）を行うことが可能となる。

【0329】

また、図67(k)では、遊技者が演出ボタン63を操作したことに伴って、ボタン絵柄256の左右周囲に操作報知画像256bが表示されており、主キャラクタ表示領域258aの主キャラクタ258の左側下方には、副キャラクタ表示位置予告画像259が表示されている。これにより、遊技者が、操作有効期間に演出ボタン63のボタン操作を行って副キャラクタを増殖させることが成功した場合に、当該副キャラクタが表示される位置が示されている。また、図67(k)に示すように、ボタン絵柄256及び操作指示画像256aは、副キャラクタ表示位置予告画像259に優先して表示される。

【0330】

図67(l)は、図67(k)と同じ変動表示において、図67(k)から所定時間経過後の場面を示している。図67(l)では、図67(k)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。図67(l)では、図67(k)で示した副キャラクタ表示位置予告画像259上に「×」印が表示され、副キャラクタ表示位置予告画像259で示した位置に副キャラクタ（図示しない第3副キャラクタ）が表示されないこと、すなわち、副キャラクタのそれ以上の増殖（増加）に失敗したことを示す増殖失敗演出264が実行されている。これにより、遊技者は、演出ボタン63のボタン操作を伴う副キャラクタの増殖演出を終え、副キャラクタの増殖は、第1副キャラクタ及び第2副キャラクタとなったことを認識する。

【0331】

尚、図示はしないが、増殖バトルリーチ演出257における副キャラクタの増殖演出では、最大で、第1副キャラクタ、第2副キャラクタ、第3副キャラクタ及び第4副キャラクタの4個のキャラクタを増殖（増加）可能である。また、増殖（増加）されたキャラクタの数が多いほど、増殖バトルリーチ演出の結果が大当たり（特定結果）となる可能性が高いものとする。

【0332】

図68(m)は、図67(l)と同じ変動表示において、図67(l)から所定時間経過後の場面を示している。図68(m)では、図67(l)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図68(m)では、図66(f)乃至図67(l)で説明した増殖バトルリーチ演出257における副キャラクタの増殖演出で増加が確定した第1副キャラクタ262と、第2副キャラクタ263とが、主キャラクタ258と共に、敵キャラクタ265と闘う（バトルする）バトル演出に移行した場面を示している。本増殖バトルリーチ演出257は、前段の演出ボタン63を用いて副キャラクタを増加させる副キャラクタ増殖演出（ボタン演出）と、後段の副キャラクタ増殖演出によって確定したキャラクタ（主キャラクタ及び／又は副キャラクタ）が敵キャラクタと闘うバトル演出と、で構成されている。尚、副キャラクタ増殖演出において、副キャラクタを一人も増殖できなかった場合には、主キャラクタと敵キャラクタとが闘うこととなり、この場合は、副キャラクタを増殖できた場合よりもバトル演出で勝利する可能性が低く（大当たり信頼度が低く）設定されている。

【0333】

また、バトル演出では、味方キャラクタ（主キャラクタ及び／又は副キャラクタ）が敵キャラクタに勝利した場合は大当たりとなり大当たり図柄が停止表示し（例えば「555」）、味方キャラクタ（主キャラクタ及び／又は副キャラクタ）が敵キャラクタに敗北した場合は外れとなり外れ図柄が停止表示する（例えば「545」）こととなる。

10

20

30

40

50

【0334】

図68(n)は、図68(m)と同じ変動表示において、図68(m)から所定時間経過後の場面を示している。図68(n)では、図68(m)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図68(n)では、増殖バトルリーチ演出257においてバトル演出が実行され、味方キャラクタである主キャラクタ258、第1副キャラクタ262及び第2副キャラクタ263が、敵キャラクタ265と闘いを行い、味方キャラクタ側が優勢にバトル(闘い)を進める場面を示している。

【0335】

図68(o)は、図68(n)と同じ変動表示において、図68(n)から所定時間経過後の場面を示している。図68(o)では、図68(n)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図68(o)では、バトル演出におけるバトル(闘い)の結果、味方キャラクタが敵キャラクタを倒して勝利した場面を示している。表示画面には勝利を示す「WIN」の文字が表示され、これにより、遊技者は、味方キャラクタが勝利したこと及び大当たりとなることを認識し、遊技興趣を高める。

10

【0336】

図68(p)は、図68(o)で示す増殖バトルリーチ演出257におけるバトル演出で勝利した結果、最終停止図柄(中演出図柄8C、第3停止図柄)がリーチ図柄(「5」)と同じ「5」図柄で停止表示し、大当たり図柄267(大当たり報知演出、「555」)を停止表示した場面を示している。これにより、この後に、遊技者が多数の賞球(遊技利益)を獲得可能な大当たり遊技が実行される。

20

【0337】

図68(q)は、図68(m)と同じ変動表示において、図68(m)から所定時間経過後の場面を示している。図68(q)では、図68(m)の増殖バトルリーチ演出257が継続して実行されている。また、図68(q)では、増殖バトルリーチ演出257においてバトル演出が実行され、味方キャラクタである主キャラクタ258、第1副キャラクタ262及び第2副キャラクタ263が、敵キャラクタ265と闘いを行い、バトル(闘い)の結果、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北した場面を示している。表示画面には敗北を示す「LOSE」の文字が表示され、これにより、遊技者は、味方キャラクタが敗北したこと及び外れとなることを認識し、遊技興趣を高める。

【0338】

30

次に、図69及び図70を用いて、前述した増殖バトルリーチ演出257と並行して実行可能な(されうる)遊技演出について説明する。本実施例のパチンコ遊技機1は、前述した演出ボタン63(演出ボタン63a及び/又は演出ボタン63b)のボタン操作で演出を進行可能な期間を含む増殖バトルリーチ演出257(特定入力演出、第1特定入力演出、第3ボタン演出)に加えて、演出ボタン63(演出ボタン63a及び/又は演出ボタン63b)のボタン操作で演出を進行可能な期間を含む枠ランプ発光予告演出271(第4ボタン演出、特定入力演出、第2特定入力演出)を備えている。そして、増殖バトルリーチ演出257と、枠ランプ発光予告演出271との両遊技演出を、少なくとも一部の実行期間を重複可能に実行可能とする。より具体的に、本実施例では、増殖バトルリーチ演出257の操作無効期間(第2期間)において、枠ランプ発光予告演出271の操作有効期間を実行可能としている。これにより、遊技演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0339】

図69(a)乃至図70(c)の表示画面7aの上方には、パチンコ遊技機1の遊技機枠50に設けられた枠ランプ66を示している。尚、図69及び図70には、表示画面7a及び枠ランプ66だけを模式化して示しており、説明簡略化のため、その他の部材(遊技機部材)は省略している。この枠ランプは、所定の遊技演出において所定の発光態様(表示態様)で発光制御される。

【0340】

図69(a)は、前述した増殖バトルリーチ演出257を実行中の図67(g)と同じ場

50

面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出 2 5 7 における演出ボタン 6 3（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。一方で、枠ランプ発光予告演出 2 7 1 における演出ボタン 6 3（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）のボタン操作は、操作が無効な操作無効期間とされている。

【0341】

ここで、増殖バトルリーチ演出の操作有効期間とは、演出ボタン（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）の操作（ボタン操作）を行うことで、所定の副キャラクタを増殖させるかどうかのキャラクタ増殖演出を行うことが可能な期間をいい、増殖バトルリーチ演出の操作無効期間とは、演出ボタン（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）の操作（ボタン操作）を行っても、所定の副キャラクタを増殖させるかどうかのキャラクタ増殖演出を行うことができない（すなわち、ボタン操作しても副キャラクタを増殖できない）期間をいう。また、枠ランプ発光予告演出の操作有効期間とは、演出ボタン（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）の操作（ボタン操作）を行うことで、枠ランプ 6 6 を特定の発光態様（特定点灯状態 2 7 5）で発光させることが可能な期間をいい、枠ランプ発光予告演出の操作無効期間とは、演出ボタン（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）の操作（ボタン操作）を行っても、枠ランプ 6 6 を特定の発光態様（特定点灯状態 2 7 5）で発光させることが不可能な期間をいう。

【0342】

図 6 9（b）は、前述した増殖バトルリーチ演出 2 5 7 を実行中の図 6 7（h）と同じ場面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出 2 5 7 における演出ボタン 6 3（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）のボタン操作は、操作が無効な操作無効期間とされている。一方で、枠ランプ発光予告演出 2 7 1 における演出ボタン 6 3（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。

【0343】

また、図 6 9（b）では、増殖バトルリーチ演出の操作無効期間で、且つ、枠ランプ発光予告演出の操作有効期間に、遊技者が演出ボタン 6 3（演出ボタン 6 3 a 及び／又は演出ボタン 6 3 b）の操作を行ったことに基づいて、枠ランプ 6 6 が特定点灯状態 2 7 5 で発光した場面を示している。枠ランプ 6 6 が特定点灯状態 2 7 5 で発光した場合、実行中の演出図柄の変動表示の結果が特定結果（大当り、「5 5 5」）になることが確定する。このような枠ランプ発光予告演出を把握している遊技者は、枠ランプ 6 6 の発光態様を確認した段階で大当りを確信し、遊技興趣を高める。また、このような枠ランプ発光予告演出を把握していない遊技者であっても、増殖バトルリーチ演出の演出を進行させようとしての操作によって、枠ランプが外れ時には実行されない特定点灯状態（大当り報知、特定結果報知）で発光するため、大当りへの期待感を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0344】

尚、本実施例では、特定点灯状態による枠ランプの発光を、大当り確定演出としたが、このような態様に変えて、大当りとなる場合と外れとなる場合とがある予告演出としてもよい。その場合でも、比較的大当りの可能性の高い予告演出とするのが好適である（例えば、33% 以上の大当り可能性とする等）。尚、前述した図 6 9（b）の態様では、実行中の変動表示の結果が大当りの場合について説明したため、演出ボタンの操作に基づいて、枠ランプが特定点灯状態 2 7 5 で点灯制御されたが、実行中の変動表示の結果が外れである場合には、演出ボタンの操作に基づいて枠ランプが特定点灯状態 2 7 5 で点灯制御されることはない。すなわち、実行中の変動表示によって、増殖バトルリーチ演出の操作無効期間に枠ランプ発光予告演出が実行される場合と実行されない場合とを有する。

【0345】

図 6 9（c）は、前述した増殖バトルリーチ演出 2 5 7 を実行中の図 6 7（i）と同じ場面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出 2 5 7 における演

出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。一方で、枠ランプ発光予告演出271における演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が無効な操作有効期間とされている。そして、枠ランプ発光予告演出の操作無効期間になるのに対応して枠ランプ66が特定点灯状態を終了して、消灯状態274（若しくは、他の点灯状態様）に変化している。遊技者は、増殖バトルリーチ演出の操作有効期間となったことで、演出ボタンを操作することでキャラクタ増殖演出を続行する。

【0346】

図69では、増殖バトルリーチ演出と枠ランプ発光予告演出との、操作有効期間及び操作無効期間を切替えて（交互に）実行したが、そのような実行態様に限らない。図70では、増殖バトルリーチ演出と枠ランプ発光予告演出とを並行して実行する場合の他の実行態様について説明する。

10

【0347】

図70（a）は、前述した増殖バトルリーチ演出257を実行中の図67（g）と同じ場面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出257における演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。前述した図69（a）の実行態様では、枠ランプ発光予告演出271における演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が無効な操作無効期間としたが、このような態様にかえて、増殖バトルリーチ演出の操作有効期間中も枠ランプ発光予告演出の操作有効期間としてもよい。このような態様によると、演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作によって、副キャラクタの増殖演出及び枠ランプの特定点灯状態による発光演出が、並行して（同時に）実行され得る。これにより、遊技演出の発生態様を予測困難にし、遊技演出を多様化して、遊技興趣を高めることが可能となる。

20

【0348】

図70（b）は、前述した増殖バトルリーチ演出257を実行中の図67（h）と同じ場面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出257における演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が無効な操作無効期間とされている。一方で、枠ランプ発光予告演出271における演出ボタン63（演出ボタン63a及び／又は演出ボタン63b）のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。

30

【0349】

この場面において図69（b）の実行態様では、図67（h）と同様に、ボタン絵柄256を優先表示すると共に、増殖バトルリーチ演出の操作無効期間に合わせて、演出ボタン63を操作しても操作報知画像256bが表示されない態様とした。このような態様に変えて、図70（b）では、増殖バトルリーチ演出の操作無効期間に合わせて、増殖バトルリーチ演出に対応するボタン絵柄256を非表示（薄く表示する等の非優先表示でもよい）にすると共に、表示画面7aの右下部に、枠ランプ発光予告演出271に対応する第2ボタン絵柄272及び操作指示画像272aを表示するものとした。

【0350】

また、第2ボタン絵柄272の表示態様を、ボタン絵柄256の表示態様と異ならせることで、増殖バトルリーチ演出と異なる遊技演出である枠ランプ発光予告演出271に対応するボタン絵柄であることの認識を容易にした。また、第2ボタン絵柄272の表示中（枠ランプ発光予告演出の操作有効期間）に、遊技者が演出ボタン63をボタン操作（押圧操作）することに対応して、操作が有効であることを示す操作報知画像272bが表示される。これらの演出も、枠ランプ発光予告演出271（第4ボタン演出、特定入力演出、第2特定入力演出）に含まれる。また、本実行態様では、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなるため、演出ボタン63のボタン操作に基づいて枠ランプ66が特定点灯状態275で点灯する枠ランプ発光予告演出271が実行されている。

40

【0351】

50

また、本実行態様では、図 70 (b) の場面において、増殖バトルリーチ演出に対応するボタン絵柄 256 を非表示とし、枠ランプ発光予告演出に対応する第 2 ボタン絵柄 272 を表示する態様としたが、このような態様に限らない。例えば、図 69 (b) に示すように、増殖バトルリーチ演出に対応するボタン絵柄 256 を表示したまま、枠ランプ発光予告演出に対応する第 2 ボタン絵柄 272 を表示する態様としてもよい。このとき、演出ボタン 63 を操作すると、第 2 ボタン絵柄 272 には操作報知画像が表示され、ボタン絵柄 256 には操作報知画像が表示されないものとする。

【0352】

図 70 (c) は、前述した増殖バトルリーチ演出 257 を実行中の図 67 (i) と同じ場面を示している。この場面では、前述した通り、増殖バトルリーチ演出 257 における演出ボタン 63 (演出ボタン 63 a 及び／又は演出ボタン 63 b) のボタン操作は、操作が有効な操作有効期間とされている。また、図 69 (c) では、増殖バトルリーチ演出が操作無効期間から操作有効期間に切り替わる(変化する、移行する)のに合わせて、枠ランプ発光予告演出は操作有効期間から操作無効期間に切り替わり、枠ランプ 66 も消灯状態 274 に変化するものとした。

【0353】

図 70 (c) では、このような態様に変えて、図 70 (b) で開始した枠ランプ発光予告演出 271 の操作有効期間を、図 70 (c) の増殖バトルリーチ演出の操作有効期間となっても継続する態様としている。すなわち、図 70 (c) の場面では、増殖バトルリーチ演出及び枠ランプ発光予告演出の何れも操作有効期間とされ、演出ボタン 63 をボタン操作することで、増殖バトルリーチ演出のキャラクタ増殖演出と、枠ランプ発光予告演出の枠ランプ発光演出(図 70 (c) に示す特定点灯状態 275)との両方を、並行して(同時に)実行可能としている。また、表示画面 7 a 上には、演出ボタン 63 を操作したことに基づいて、操作報知画像 256 b が表示されたボタン絵柄 256 と、操作報知画像 272 b が表示された第 2 ボタン絵柄 272 との両方が、異なる位置に表示されている。

【0354】

また、前述した実行態様では、演出ボタン 63 として、演出ボタン 63 a と演出ボタン 63 b の複数(2 個)の演出ボタンを備え、何れを操作した場合も、操作有効期間であれば、増殖バトルリーチ演出と枠ランプ発光予告演出との何れの演出の進行も可能とした。このような態様に変えて、一方の演出ボタン(例えば、演出ボタン 63 a、第 1 演出ボタン、第 1 入力手段)を増殖バトルリーチ演出に対応させ、他方の演出ボタン(例えば、演出ボタン 63 b、第 2 演出ボタン、第 2 入力手段)を枠ランプ発光予告演出に対応させるものとしてもよい。

【実施例 7】

【0355】

次に実施例 7 のパチンコ遊技機について説明する。実施例 7 では、実施例 1 で説明した予告演出(会話予告、ステップアップ予告等)と異なる炎リーチ演出 282 (段階変化演出、第 5 ボタン演出、入力演出)について説明する。本炎リーチ演出 282 についても、実施例 1 と同様に、低負荷状態及び高付加状態の何れにおいても決定対象(実行可能)のリーチ演出(予告演出)とすることができる。これにより、リーチ演出種(予告演出種)の数及び種類を極力維持したままで(極力減少させることなく)、当該リーチ演出種(予告演出種)に属するリーチ演出(予告演出)の数(炎リーチ演出の実行態様の一部)だけを減少させる態様とすることができる。

【0356】

実施例 7 のリーチ演出(予告演出)である炎リーチ演出 282 について、図 71 乃至図 74 を用いて説明する。図 71 (a) は、低負荷状態における所定の演出図柄(特別図柄)の変動表示を実行中の一場面を示している。図 71 (a) に示す通り、表示画面 7 a (遊技演出表示部)左下部の第 1 演出保留表示領域 9 c (第 1 演出保留表示部)には 3 個の第 1 演出保留 9 a (「○」の絵柄、情報図柄)が表示されている。これは、第 1 始動口 20 への入球に基づいて取得され、記憶されている未消化の情報(特別図柄当否判定乱数等の

情報、取得情報)が、3個あることが示されている。

【0357】

また、表示画面7a下部中央の変動絵柄表示領域9eには、1個の変動絵柄9f(情報図柄)が、第1演出保留9aより若干大きい「○」の絵柄で表示されている。この変動絵柄表示領域9eには、現在変動表示を実行中の情報(特別図柄当否判定乱数等の情報、取得情報)があることを示す変動絵柄9fが表示されている。そして、この変動絵柄9fの表示態様によって、現在実行中の変動表示の結果が、大当たりとなる(大当たり図柄で停止表示する)可能性を示すこともある。また、特別図柄(演出図柄)の変動開始条件が未成立の情報(取得情報)が3個記憶されており、特別図柄(演出図柄)の変動開始条件が成立した情報(取得情報)が1個記憶されているともいう。

10

【0358】

図71(b)は、図71(a)と同じ変動表示において、図71(a)から所定時間経過後の場面を示している。図71(b)では、演出図柄8の変動表示中の所定タイミングにおいて、表示画面7aの略中央部で変動表示中であった3個の演出図柄8のうち左演出図柄8L及び右演出図柄8Rの2個の演出図柄8が、同じ(共通の、一致する)「6」図柄で停止表示(仮停止表示)し、リーチ図柄配列251(リーチ態様、「6↓6」)で演出を継続するリーチ演出が実行された場面を示している。尚、この「6」図柄をリーチ図柄といい、最終停止図柄である中演出図柄がリーチ図柄と同じ「6」図柄で停止表示した場合には大当たりとなり、リーチ図柄と異なる図柄で停止表示した場合には外れとなる。

【0359】

図71(c)は、図71(b)と同じ変動表示において、図71(b)から所定時間経過後の場面を示している。図71(c)では、表示画面7aの中央上部に設けられたリーチ演出報知部255に、炎リーチ演出282が実行されることを示す「炎リーチ」の文字が表示される。炎リーチ演出282とは、本実施例のパチンコ遊技機が有する遊技演出(リーチ演出)の一種で、当該演出の実行中に、遊技者が演出ボタン63(63a、63b)を操作することで演出を進行させることが可能な期間を含むボタン演出(入力演出)とされている。また、炎リーチ演出282は、当該炎リーチ演出282の操作有効期間中(ボタン操作有効期間中)に、遊技者が演出ボタン63を操作することで、所定のキャラクタ(特定キャラクタ283)の背景に表示される炎を増殖させ(増加させ、大きくし)、炎を増殖させるほど、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当たり(特定結果)となる可能性が高くなる遊技演出である。すなわち、遊技者が演出ボタン63を操作することで、炎画像を増殖(増加、大きく)させるほど、当該炎リーチ演出の結果が大当たり(特定結果)となる可能性が高くなる遊技演出である。

20

30

【0360】

図71(d)は、図71(c)と同じ変動表示において、図71(c)から所定時間経過後の場面を示している。図71(d)では、図71(c)で実行される炎リーチ演出282が継続して実行されており、表示画面7aの略中央部に特定キャラクタ283が表示される。また、特定キャラクタ283の左方には、演出ボタン63を模したボタン絵柄281及び演出ボタン63の操作を示唆する操作指示画像281aが表示される。また、特定キャラクタ283の右方には、演出ボタンの操作63を示唆すると共に、その操作態様を示唆する操作指示画像281a(「ボタン連打して炎を燃やせ!」の文字)が表示される。

40

【0361】

図71(e)は、図71(d)と同じ変動表示において、図71(d)から所定時間経過後の場面を示している。図71(e)では、図71(d)で実行される炎リーチ演出282が継続して実行されており、遊技者が操作示唆(操作指示、操作指示画像281a)に従って演出ボタン63を操作したに基づいて、ボタン絵柄281の周囲に操作報知画像281bが表示された場面を示す。遊技者は、操作報知画像281bをみて、演出ボタン63の操作によって炎リーチ演出282が演出を進行しているのを認識する。

【0362】

50

図 7 1 (f) は、図 7 1 (e) と同じ変動表示において、図 7 1 (e) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 1 (f) では、図 7 1 (e) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 (例えば、演出ボタン 6 3 a) の操作に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の周囲や背後 (背景画像) に炎絵柄 2 8 4 (炎画像) が表示された場面を示す。本炎リーチ演出 2 8 4 では、演出ボタン 6 3 の操作 (連打操作) に基づいて表示される炎絵柄 2 8 4 が大きくなるほど、当該炎リーチ演出の結果が大当たりなる可能性が高いことが示される。すなわち、高い大当たり可能性を報知する演出となる。また、炎絵柄 2 8 4 は、操作有効期間において、演出ボタン 6 3 を所定期間操作すること、又は、演出ボタン 6 3 を所定回数操作すること、に基づいて表示態様を変化する (段階数を変化する) ものとする。

10

【 0 3 6 3 】

図 7 2 (g) は、図 7 1 (f) と同じ変動表示において、図 7 1 (f) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (g) では、図 7 1 (f) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 (例えば、演出ボタン 6 3 a) の操作 (連打操作) に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の周囲に表示される炎絵柄 2 8 4 (炎画像) が増殖して大きくなった (二重の炎に表示態様を変化) 場面を示す。このように、炎リーチ演出において表示される炎絵柄 2 8 4 は、演出ボタン 6 3 の連続的な操作 (連打操作) によって、段階的に表示態様を変化する。また、炎絵柄 2 8 4 が大きくなったことに基づいて、表示画面 7 a の右部に信頼度報知部 2 8 5 が設けられ、当該信頼度報知部 2 8 5 に「熱い！」の文字が表示される。

20

【 0 3 6 4 】

これにより、炎リーチ演出の示す大当たり信頼度が、それまでよりも高くなったことが遊技者に示される。具体的に、「熱い！」の表示は、大当たり信頼度が 1 0 % 程度に設定されている。また、ボタン絵柄 2 8 1 及び操作指示画像 2 8 1 a が継続して表示されており、演出ボタンの操作によって演出を進行することが可能な操作有効期間が継続していることが示されている。

【 0 3 6 5 】

図 7 2 (h) は、図 7 2 (g) と同じ変動表示において、図 7 2 (g) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (h) では、図 7 2 (g) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 (例えば、演出ボタン 6 3 a) の操作 (連打操作) に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の周囲に表示される炎絵柄 2 8 4 (炎画像) が更に増殖して大きくなった (三重の炎に表示態様を変化) 場面を示す。また、炎絵柄 2 8 4 が更に大きくなったことに基づいて、信頼度報知部 2 8 5 に「熱い熱い！」の文字が表示される。これにより、炎リーチ演出の示す大当たり信頼度が、それまでよりも更に高くなったことが遊技者に示される。具体的に、「熱い熱い！」の表示は、大当たり信頼度が 2 0 % 程度に設定されている。また、ボタン絵柄 2 8 1 及び操作指示画像 2 8 1 a が継続して表示されており、演出ボタンの操作によって演出を進行することが可能な操作有効期間が継続していることが示されている。

30

【 0 3 6 6 】

また、炎リーチ演出におけるボタン操作を伴う演出 (炎増殖演出) の進行により、大当たり信頼度が高くなるのに伴って操作報知画像 2 8 1 b も表示態様を変化させ、遊技者に更なる操作 (連打操作) を促し、大当たり期待度が高まっていることを示している。遊技者は、この操作報知画像 2 8 1 b の表示態様の変化によっても、大当たり期待度 (大当たり信頼度) が高いことを認識することが可能となり、遊技興趣を高める。

40

【 0 3 6 7 】

図 7 2 (i) は、図 7 2 (h) と同じ変動表示において、図 7 2 (h) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (i) では、図 7 2 (h) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 (例えば、演出ボタン 6 3 a) の操作 (連打操作) に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の周囲に表示される炎絵柄 2 8 4 (炎画像) が更に増殖して大きくなった (四重の炎に表示態様を変化) 場面を示す。また、炎絵柄 2

50

84が更に大きくなったことに基づいて、信頼度報知部285に「激熱だ！」の文字が表示される。これにより、炎リーチ演出の示す大当り信頼度が、それまでよりも更に高くなったことが遊技者に示される。具体的に、「激熱だ！」の表示は、大当り信頼度が33%程度に設定されている。

【0368】

炎リーチ演出282において、演出ボタン63のボタン操作に基づいて炎を増殖させる炎増殖演出は、4段階（炎0の初期段階から、炎1、炎2、炎3、炎4の上限段階まで）に亘って表示態様（演出態様）を変化可能とされており、図72（i）に示す表示態様が、上限段階の表示態様とされる。そのため、ボタン絵柄281及び操作指示画像281aが継続して表示されており、演出ボタンの操作によって演出を進行することが可能な操作有効期間が継続していることが示されているが、この後、これらの表示態様が非表示となり、操作無効期間に移行する。

10

【0369】

すなわち、炎リーチ演出282（炎増殖演出）における操作有効期間（特定入力期間）は、演出変化の段階が上限段階（4段階）まで移行する（進行する）ことで終了し、操作無効期間に移行するものとする。尚、炎増殖演出は、演出ボタンの操作によって、表示態様（演出態様）を段階的に変化させる演出であり、操作有効期間において演出ボタンの操作（連打操作）によって一旦段階数が進行した場合には、その後操作有効期間において操作（連打操作）を止めた場合でも、段階数が後退することはないものとする。

【0370】

図72（j）は、図72（h）と同じ変動表示において、図72（h）から所定時間経過後の場面を示している。図72（i）では、図72（h）で実行される炎リーチ演出282が継続して実行されており、表示画面7aには、前述した炎増殖演出に基づいて表示される（炎増殖演出で得た）高信頼度の炎絵柄284（四重の炎絵柄背景絵柄）が表示される。また、演出図柄（リーチ図柄と同じ「6」図柄）が、前述した炎増殖演出に基づいて表示される（炎増殖演出で得た）高信頼度図柄288で表示される。これにより、遊技者は、炎リーチ演出の結果、変動表示中の最終停止図柄（第3停止図柄）が、リーチ図柄と同じ（に対応する）演出図柄（「6」図柄）で停止表示する可能性が高いことを認識し、大当りへの期待感を高める。また、図72（j）では、演出ボタンの操作を伴う炎増殖演出によって獲得した炎絵柄284及び炎図柄（高信頼度図柄288）を伴う図柄変動演出を実行する場面を示している。このように、炎リーチ演出282は、前段の演出ボタンの操作（入力）を伴う炎増殖演出と、炎増殖演出で獲得した画像を用いて行う図柄変動演出と、の組合せで構成されている。

20

30

【0371】

尚、高信頼度図柄288は、炎増殖演出において3段階以上（特定段階以上）の演出態様の变化が実行された場合に表示される図柄であり、演出図柄（「6」図柄）と大きいサイズの炎が一体的に表示されて変動表示することで、遊技者に、大当りとなる可能性が高いことを直感的に認識できるように示している。また、後述する低信頼度図柄289は、炎増殖演出において演出変化の段階数が2段階以下（特定段階以下）であった場合に表示される図柄であり、演出図柄（「6」図柄）と小さいサイズの炎が一体的に表示されて変動表示することで、遊技者に、大当りとなる可能性が低い（高信頼度図柄の場合より低い）ことを直感的に認識できるように示している。

40

【0372】

図72（k）は、図72（j）と同じ変動表示において、図72（j）から所定時間経過後の場面を示している。図72（k）では、図72（j）で実行される炎リーチ演出282が継続して実行されており、最終停止図柄がリーチ図柄（「6」図柄）と同じ「6」図柄（大炎をまとった図柄）で停止表示し、大当り図柄286（大当り報知演出、「666」）が停止表示した場面を示している。これにより、遊技者は、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当りとなることを認識し、遊技興趣を高める。

【0373】

50

図 7 2 (l) は、図 7 2 (k) と同じ変動表示において、図 7 2 (k) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 2 (l) では、炎リーチ演出 2 8 2 の結果、変動表示を実行中であった中演出図柄 8 C がリーチ図柄と同じ「6」図柄で停止表示し、3 個の演出図柄が「6 6 6」の大当り図柄 2 8 6 (大当り報知演出の実行) で確定停止表示した場面を示している。これにより、大当りが確定し、その後、大当り遊技が実行される。

【0374】

次に、炎リーチ演出 2 8 2 の他の実行態様について説明する。前述した炎リーチ演出の実行態様は、炎増殖演出で上限段階 (最終段階) まで進行した態様について説明した。本実行態様は、炎増殖演出が図 7 2 (g) に示す 2 段階目まで進行して炎増殖演出を終了し、演出図柄変動演出に移行する態様について説明する。

10

【0375】

図 7 3 (m) は、図 7 2 (g) と同じ変動表示において、図 7 2 (g) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 (m) では、図 7 2 (g) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、表示画面 7 a には、前述した炎増殖演出 (図 7 2 (g) で示す二重の炎) に基づいて表示される (炎増殖演出で得た) 低信頼度の炎絵柄 2 8 4 (一重の炎絵柄背景絵柄) が表示される。また、演出図柄 (リーチ図柄と同じ「6」図柄) が、前述した炎増殖演出 (二重の炎) に基づいて表示される (炎増殖演出で得た) 低信頼度図柄 2 8 9 で表示される。これにより、遊技者は、炎リーチ演出の結果、変動表示中の最終停止図柄 (第 3 停止図柄) が、リーチ図柄と同じ (に対応する) 演出図柄 (「6」図柄) で停止表示する可能性がそれほど高くない (低い) ことを認識し、大当りへの期待感を低下させる。また、図 7 3 (m) では、演出ボタンの操作を伴う炎増殖演出によって獲得した炎絵柄 2 8 4 及び炎図柄 (低信頼度図柄 2 8 8) を伴う図柄変動演出を実行する場面を示している。このように、炎リーチ演出 2 8 2 は、前段の演出ボタンの操作 (入力) を伴う炎増殖演出と、炎増殖演出で獲得した画像 (炎絵柄、低信頼度図柄) を用いて行う図柄変動演出と、の組合せで構成されている。

20

【0376】

図 7 3 (n) は、図 7 3 (m) と同じ変動表示において、図 7 3 (m) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 (n) では、図 7 3 (m) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、前述した低信頼図柄 (小炎をまとった図柄) が弾き飛ばされて、最終停止図柄がリーチ図柄 (「6」図柄) と異なる「5」図柄で停止表示し、外れ図柄 2 8 7 (外れ報知演出、「6 5 6」) が停止表示した場面を示している。これにより、遊技者は、実行中の演出図柄の変動表示の結果が外れとなることを認識する。

30

【0377】

図 7 3 (o) は、図 7 3 (n) と同じ変動表示において、図 7 3 (n) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 (o) では、炎リーチ演出 2 8 2 の結果、変動表示を実行中であった中演出図柄 8 C がリーチ図柄と異なる「5」図柄で停止表示し、3 個の演出図柄が「6 5 6」の外れ図柄 2 8 6 (外れ報知演出の実行) で確定停止表示した場面を示している。これにより、次の演出図柄の変動表示を実行する。

【0378】

次に、炎リーチ演出 2 8 2 の他の実行態様について説明する。本実行態様では、炎リーチ演出における炎増殖演出 (段階変化演出) の実行期間において、演出ボタン 6 3 の操作に伴って、他の予告演出 (可能性報知演出) を並行して実行する態様について説明する。図 7 3 (p) は、図 7 1 (e) と同じ変動表示において、図 7 1 (e) から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3 (p) では、図 7 1 (e) で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 (例えば、演出ボタン 6 3 a) の操作に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の周囲や背後 (背景画像) に炎絵柄 2 8 4 (炎画像) が表示された場面を示す (この点は、図 7 1 (f) の実行態様と同じである)。

40

【0379】

本実行態様の炎リーチ演出 2 8 2 (炎増殖演出) では、演出ボタン 6 3 の操作に基づいて (対応して) 表示態様を変化する画像が、炎絵柄 2 8 4 だけでなく、特定キャラクタ 2 8

50

3の一部にも設けられている。すなわち、操作有効期間における演出ボタン63の操作に対応して実行される遊技演出が複数設けられているのである。具体的に、炎リーチ演出282（炎増殖演出）の操作有効期間（特定入力期間）において、演出ボタン63（例えば、演出ボタン63a）を操作（連打操作）すると、その操作期間又は操作回数に応じて炎絵柄284を増殖すると共に、当該演出ボタン63（例えば、演出ボタン63a）の操作に対応して、同時に特定キャラクタ283の目の表示態様を変化させるキャラクタ変化演出290（可能性報知演出）を実行する。図73（p）では、特定キャラクタ283の目の表示態様が、それまでの通常の表示態様から星型の表示態様（第1表示態様）に変化した場面を示している。また、炎リーチ演出282における炎増殖演出の操作有効期間と、キャラクタ変化演出290の操作有効期間と、が並行して実行されている（何れも操作有効期間である）。

10

【0380】

図73（q）は、図73（p）と同じ変動表示において、図73（p）から所定時間経過後の場面を示している。図73（q）では、図73（p）で実行される炎リーチ演出282が継続して実行されており、遊技者が演出ボタン63の操作を止めた（休止した）場面を示している。操作の休止に対応して、操作中に表示されていた操作報知画像281bが非表示となる。また、前述した通り、炎絵柄284については、演出ボタン64の操作に基づいて一旦表示された炎絵柄284は、非表示となる（消える）事はない。尚、炎増殖演出において、演出ボタンの操作を休止した場合には、それ以上炎が増殖しないものとしてもよい。

20

【0381】

一方で、キャラクタ変化演出290（可能性報知演出）については、炎絵柄284と異なり、演出ボタン63の操作を休止すると、表示態様がもとに戻る構成としている（図73（q）に示すように星型から通常に戻る）。すなわち、キャラクタ変化演出は、演出ボタンの操作によって表示態様に変化した後も、演出ボタンの操作を止めると表示態様がもとに戻るものとされ、この点で炎増殖演出とは異なっている。従って、遊技者は、炎リーチ演出282の実行中（操作有効期間中）における演出ボタンの操作に注力し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0382】

ここで、炎リーチ演出が開始されて、操作有効期間において、炎増殖演出で炎絵柄が表示される（炎絵柄の表示態様に変化する）までの演出ボタンの操作期間又は操作回数を、キャラクタ変化演出で特定キャラクタの目の表示態様が通常態様から変化するまでの演出ボタンの操作期間又は操作回数と異なるものとしてもよい。これにより、炎リーチ演出の多様なタイミングで演出変化が発生し、遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。また、何れ（炎増殖演出及びキャラクタ変化演出）の表示態様の変化も、演出ボタンの複数回の操作を必要とするものとしてもよい。

30

【0383】

また、炎増殖演出で使用する演出ボタンと、キャラクタ変化演出で使用する演出ボタンとを、同じ演出ボタン（例えば、演出ボタン63a）としてもよい。これにより、同じ（1の）演出ボタンを操作（連打操作）するだけの簡単な操作で、炎増殖演出及びキャラクタ変化演出の何れも実行することが可能となり、遊技の初心者であっても、容易に演出を実行することが可能となる。また、炎増殖演出で使用する演出ボタンと、キャラクタ変化演出で使用する演出ボタンとを、異なる演出ボタン（例えば、一方を演出ボタン63a、他方を演出ボタン63b）としてもよい。これにより、遊技演出の実行を複雑化し、熟練者の遊技興趣を高めることが可能となる。また、炎リーチ演出において、実行される変動表示（演出パターンの実行態様）によって、所定の演出ボタンの操作によって、炎増殖演出とキャラクタ変化演出の両方が実行される場合もあれば、炎増殖演出だけ実行される場合もあれば、キャラクタ変化演出だけ実行される場合があってもよい。

40

【0384】

また、所定の演出ボタンの操作によって、炎増殖演出とキャラクタ変化演出の両方が実行

50

される（並行して実行される）場合において、キャラクタ変化演出は、炎増殖演出の実行領域（表示領域）内で実行するものとしてもよい。キャラクタ変化演出の実行中の少なくとも一部の期間において、キャラクタ変化演出が、炎増殖演出の実行領域（表示領域）内で実行されるものとする。具体的に、図 7 3（p）や図 7 3（r）等にするように、キャラクタ変化演出（星型の表示態様）が、炎絵柄 2 8 4 の表示領域（表示範囲）内で実行されるものとする。これにより、炎増殖演出とキャラクタ変化演出の両方が実行された場合に、その両方の演出を同時に認識するのが容易となり、一方の演出の実行を見逃すといった事態を極力防止することが可能となる。またこれにより、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0385】

図 7 3（r）は、図 7 3（q）と同じ変動表示において、図 7 3（q）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 3（r）では、図 7 3（q）で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、演出ボタン 6 3 の操作に基づいて、炎絵柄 2 8 4（炎画像）が増殖（二重の炎絵柄）した場面を示す（この点は、図 7 2（g）の実行態様と同じである）。また、本実行態様では、炎増殖演出と同時にキャラクタ変化演出 2 9 0 も実行されており、演出ボタン 6 3 の操作に基づいて、特定キャラクタ 2 8 3 の目の表示態様を変化させるキャラクタ変化演出 2 9 0（可能性報知演出）が実行されている。また、ボタン絵柄 2 8 1 の周囲には、遊技者が演出ボタン 6 3 を操作していることを示す操作報知画像 2 8 1 b が表示されている。

【0386】

尚、炎増殖演出とキャラクタ変化演出の演出ボタンの操作有効期間は何れも継続しており、キャラクタ変化演出において表示態様の変化が実行された（複数の表示態様のうち、大当たり信頼度が最大の表示態様が表示された）場合でも、それによって操作有効期間が終了することはなく、予め定められた操作有効期間が終了するまで、演出ボタンの操作に対応してキャラクタ変化演出を繰り返し実行する。これに対して、前述したように、炎増殖演出において、炎絵柄が上限段階の変化段階まで変化すると、これによって炎増殖演出及びキャラクタ変化演出の両方の操作有効期間が終了する。この点でも両演出は異なり、遊技演出を多様化するものである。

【0387】

図 7 4（s）は、図 7 3（r）と同じ変動表示において、図 7 3（r）から所定時間経過後の場面を示している。図 7 4（s）では、図 7 3（r）で実行される炎リーチ演出 2 8 2 が継続して実行されており、図 7 3（q）の場面と同様に、遊技者が演出ボタン 6 3 の操作を止めた（休止した）ことに基づいて、キャラクタ変化演出 2 9 0（可能性報知演出）が非実行（非表示）となり、星型の表示態様が元の表示態様に戻った場面を示している。以後の実行態様は、前述の実行態様と同様であるので、説明を省略する。

【0388】

ここで、キャラクタ変化演出 2 9 0 は、実行中の演出図柄の変動表示の結果が大当たりとなる可能性（大当たり遊技の実行可能性）を報知する遊技演出（予告演出）である。また、キャラクタ変化演出 2 9 0 には、複数の表示態様があり、前述した星型の表示態様（第 1 表示態様）に加えて、ハート形の表示態様（第 2 表示態様）や、スペード形の表示態様（第 3 表示態様）を有している。また、大当たり信頼度（大当たり遊技の実行可能性）は、ハート形の表示態様よりも、スペード形の表示態様の方が高く、スペード形の表示態様よりも星型の表示態様の方が高いものとする。

【0389】

また、炎増殖演出の実行と共に、キャラクタ変化演出が実行された場合の方が、炎増殖演出が実行されてキャラクタ変化演出が実行されない場合よりも、炎増殖演出の段階数が上限段階まで変化する可能性が高いものとする。また、炎増殖演出の実行と共に、大当たり信頼度の高いキャラクタ変化演出が実行された場合の方が、大当たり信頼度の低いキャラクタ変化演出が実行される場合よりも、炎増殖演出の段階数が上限段階まで変化する可能性が高いものとする。すなわち、大当たり遊技の実行可能性が高いものとされる。

10

20

30

40

50

【0390】

図74(t)は、炎リーチ演出において、炎増殖演出とキャラクタ変化演出が並行して実行される場合の他の実行態様を示しており、演出ボタンの操作に基づいて炎絵柄が表示されると共に、ハート形の表示態様のキャラクタ変化演出が実行された場面を示している。

【0391】

図74(u)は、炎リーチ演出の操作有効期間において、演出ボタンのボタン操作に基づいて、炎増殖演出と他の予告演出（発光予告演出）が並行して実行される場合の他の実行態様を示している。また、本実行態様では、表示画面上のキャラクタ変化演出でなく、枠部材に設けられた表示画面（表示装置）とは別部材の枠ランプ66（LED表示部、予告表示部）の発光を、他の予告演出（発光予告演出）としている。本構成により、炎リーチ演出の操作有効期間において演出ボタンのボタン操作をすると、炎絵柄を表示（増殖）する炎増殖演出の実行と共に、発光予告演出291（可能性報知演出）を実行して枠ランプ66が特定の発光態様で発光表示する。これにより、炎リーチ演出の実行態様を態様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。炎リーチ演出の操作有効期間の終了条件や発光予告演出291の実行条件等は、前述したキャラクタ変化演出と同様とする。また、発光予告演出（可能性報知演出）は、枠部材だけでなく、盤面に設けられた盤部材（盤LED）で行ってもよいし、表示画面上及び枠部材（盤部材）の両方で、炎増殖演出と並行して他の予告演出を行ってもよい。

【0392】

〔他の態様1〕

前述の実施例1では、高負荷状態用の予告決定テーブルを、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出種の数及び種類を維持したままで、当該予告演出種に属する予告演出の数だけを減少させる態様とした。これにより、低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行うよりも、高負荷状態用の予告決定テーブルを用いて予告演出決定処理を行う方が、予告演出の決定に係る制御処理量を少なくするものとした。然しながらこのような態様に限らない。例えば、図60に示すように、高負荷状態用の予告決定テーブルにおいて、低負荷状態用の予告決定テーブルと比較して、決定対象とする予告演出の数を減らしつつ、実行可能な予告演出種の種類を変更してもよい。

【0393】

具体的に、図52に示す低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、ステップアップ予告演出、カットイン予告演出、及び、可動部予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。一方、図60に示す他の態様1の低負荷状態用の予告決定テーブルでは、会話予告演出、可動部予告演出、模様予告演出、及び、背景予告演出の4種類の予告演出種を実行可能としている。この態様によれば、低負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計15種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。また、高負荷状態では、4種類の予告演出種に属する合計6種類の予告演出を決定対象とし、0個～最大4個の予告演出を実行可能とする。そして、ステップアップ予告演出及びカットイン予告演出は、低負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされ、模様予告演出及び背景予告演出は、高負荷状態専用の予告演出種（予告演出）とされる。

【0394】

これにより、低負荷状態においても低負荷状態専用の予告演出を有し、高負荷状態においても高負荷状態専用の予告演出を有することとなるので、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止しつつ、両状態での遊技演出の多様化を図ることが可能となる。また、他の態様1では、予告演出種の一部が異なる例を示したが、実行可能な予告演出種の全てを異なる予告演出種に変更してもよい。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種において、少なくとも1の予告演出種に属する予告演出の数を減少するものとしたが、このような態様に限らず、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を減少するものとしてもよい。また、全ての予告演出種について、属する予告演出の数を1個の予告演出に固定化してもよい。

【0395】

ここで、模様予告演出とは、表示画面 7 a に表示される所定のキャラクタ、図柄、又は背景等の模様を、通常の模様とは異なる模様で表示することで、大当たりとなる可能性（特別遊技の実行可能性）を示す予告演出である。例えば、背景に表示されている月キャラクタを、通常は黄色で表示しているが、所定のタイミングで水玉模様とする。これにより、遊技者に対して、当該水玉模様となっている演出図柄の変動表示の結果が、大当たりとなる可能性が所定程度（例えば、10%）であることを報知する。また、当該月キャラクタを、虎柄模様で表示することで、大当たりとなる可能性が水玉よりも高く、大当たりとなる可能性が高い（例えば、50%）ことを報知するものとする。

【0396】

また、背景予告演出とは、特別図柄（演出図柄）の変動表示中に、表示画面 7 a に、所定タイミングで特定のキャラクタを表示することで、特別遊技の実行可能性を示すものである。本例では、表示画面 7 a に「虹」が表示されると、特別遊技の実行可能性が比較的高い（例えば、33%）ことを報知するものとする。

【0397】

【他の態様 2】

前述の実施例 2 では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種（4 種類）のうちの、1 種類（カットイン予告演出）に固定することで、予告演出決定処理に係る処理量を低減するものとした。然しながらこのような態様に限らない。実施例 2 の高負荷状態用の予告決定テーブルでは、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種のうちの 1 つを、そのまま（属する予告演出の数及び種類を同じくして）使用することとしている。本他の態様では、これに替えて、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の内容の一部変更するものとする。

【0398】

具体的に、図 6 1（A）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態に含まれるカットイン予告演出種に固定して予告演出を決定するものの、当該カットイン予告演出種に属する予告演出として、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とするカットイン予告演出種に属する予告演出とは異なる予告演出を実行可能としている。また、それに加えて、カットイン予告演出種に属する予告演出の数を増加している。これにより、高負荷状態では低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出が顕著に減少しているものの、決定可能な特定の予告演出種のみについていえば、属する予告演出数が増加しており、当該予告演出種の演出態様を多様化することが可能となる。

【0399】

従って、他の態様 2 では、高負荷状態においては、低負荷状態よりも、決定対象とする予告演出種の数及び予告演出の数を減少する（固定化する）ものの、決定対象とする予告演出種に属する予告演出の数については、高負荷状態の方が、低負荷状態よりも多い点に特徴を有する。これにより、高負荷状態における遊技演出を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0400】

また、図 6 1（B）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルとして、低負荷状態用の予告決定テーブルに含まれるカットイン予告演出種に固定し、更に当該予告演出種（カットイン予告演出種）に属する決定可能な予告演出も固定化する態様を示す。すなわち、この態様では、予告演出決定処理において予告演出を実行するか否かを判定し、予告演出を実行すると判定した場合には、必ず特定の予告演出（本例では、キャラクタ C に係るカットイン予告演出）が実行される。これにより、高負荷状態における予告演出決定処理の処理量を可及的に低減することが可能となり、サブ制御部の遊技演出に関する制御が過大になることを防止することが可能となる。

【0401】

また、図 6 1（C-1）及び（C-2）に示す例では、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の数、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする

予告演出種の数よりも少なくするものの、その数を複数の予告演出種とする態様を示す。具体的には、カットイン予告演出種と、模様予告演出種とを決定対象とする。すなわち、最大２種類の予告演出種（予告演出）を決定し、実行することが可能となる。また、高負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種の一部を、低負荷状態用の予告決定テーブルで決定対象とする予告演出種と異ならせ、一部を同じ予行演出種としたが、これに替えて、全てを異なる予告演出種としてもよいし、全てを同じ予告演出種としてもよい。

【０４０２】

〔他の態様３〕

また、他の態様として、高負荷状態と低負荷状態とを遊技状態によって設定することも可能である。具体的に、演出図柄の変動表示中に実行する必要のある遊技演出に関する制御数を平均変動時間で割った、単位時間当りの遊技演出に関する制御数（個／秒）が多い状態を第１制御状態とし、当該第１制御状態よりも少ない状態を第２制御状態とすることも可能である。この例として、第２制御状態を平均変動時間が短い時短状態とし、第１制御状態を平均変動時間が時短状態よりも長い非時短状態（通常状態）とすることが可能である。従って、第１制御状態（特定フラグOFF状態）となる非時短状態（通常状態）では、予告演出決定処理（遊技演出決定処理）によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第２制御状態よりも多くして、多様な遊技演出を実行することを可能とし、第２制御状態（特定フラグON状態）となる時短状態では、予告演出決定処理によって決定対象とする予告演出（遊技演出）の数を第１制御状態よりも少なくして、サブ制御部の制御負荷が課題となることを防止することを可能とする。

【０４０３】

〔他の態様４〕

また、他の態様として、高負荷状態を演出ボタン（第１演出ボタン６３a又は第２演出ボタン６３b）への入力を伴う遊技演出を実行するときとしてもよい。また、盤面ランプや枠ランプ等の表示制御量が所定量異常となるときを高負荷状態としてもよい。また、可動部の動作制御を伴う遊技演出を実行するときや、可動部の動作制御を伴う遊技演出であって特に動作制御に係る制御処理量が多いときを高負荷状態としてもよい。何れの時にも高負荷状態とするときに特定フラグをONにするものとする。

【０４０４】

〔他の態様５〕

また、他の態様として、低負荷状態を大当り遊技中とした場合において、当該大当り遊技中は、非大当り遊技中と異なる予告演出決定テーブル等に基づいて予告演出を決定するものとされる。そして、その予告演出等の決定対象となる変動表示を、変動開始条件の成立していない保留情報に係る変動表示としてもよい。すなわち、サブ制御部の制御処理に負荷が低い大当り遊技の間に、保留情報に係る実行予定の予告演出を、多様な予告演出を決定可能な低負荷状態用の予告決定テーブルを用いて決定しておくことで、その後の高負荷状態においても、多様な遊技演出を実行することが可能となる。

【０４０５】

また、低負荷状態の間（大当り遊技中）に、１又は複数の予告演出を実行可能な所定数の予告演出実行パターンを作成・記憶しておき、大当り終了後の各演出図柄の変動表示を開始する毎に、当該予告演出実行パターンから選択して、実行することも可能である。この予告演出実行パターンは、低負荷状態（大当り遊技）の発生の都度、更新することが可能である。

【０４０６】

〔他の態様６〕

尚、実施例１、実施例３及び実施例４等のうち、２以上の構成を組合せて、高負荷状態と判定する状態、すなわち、特定フラグをONにする状態を設定してもよい。例えば、入球時演出開始処理の実行中、及び変動演出開始処理の実行中の、両方のときに特定フラグをONとし、その他のときに特定フラグをOFFにしてもよい。また、入球時演出開始処理

と変動演出開始処理とが重複して実行されているときを、高負荷状態とみなし、特定フラグをONにしてもよい。また、実施例や他の態様で説明する低負荷状態用の予告決定テーブル及び高負荷状態用の予告決定テーブルの適用パターンは、他の実施例又は他の態様においても適用することが可能である。これらの組合せは、全て本発明に含まれるものである。

【0407】

〔他の態様7〕

また、本実施例では、演出モードカウンタの値「M」に、当りの種類によって、異なる値をセットすることとしたが、このような態様に限らない。他の態様として、当りの種類によって設定した演出モードを、遊技状態が変化するまで継続するものとしてもよい。遊技状態の変化とは、例えば、次回の大当り遊技が実行されることや、高確率状態から低確率状態に変化することや、開放延長状態が非開放延長状態に変化することや、時短状態が非時短状態に変化することが挙げられる。また、これらの逆の態様も含む。

【0408】

〔他の態様8〕

次に、前述した実施例1及び参考例の他の態様3を説明する。本他の態様3では、本実施例1及び参考例の第2大入賞装置36において、その内部に、特定領域39への遊技球の通過を許容又は阻止するシャッター部材（「作動部材」ともいう）を備えるものとすることができる。すなわち、第2大入賞装置36がシャッター部材を備え、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を妨げる（阻止する）第1の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は特定領域39ではない非特定領域を通過し、シャッター部材が特定領域39への遊技球の通過を許容する第2の状態にあるとき、第2大入賞口35へ入球した遊技球は非特定領域ではなく特定領域39を通過するように構成してもよい。尚、シャッター部材を駆動するソレノイドは、主制御基板80に接続する。このようなシャッター部材を設けた場合には、15R第2大当りにおいて第2大入賞口35が開放する1R及び2R中は、シャッター部材を第1の状態に制御して特定領域39を塞げばよい。

【0409】

このようにすれば、万一0.1秒の極短時間の開放中に第2大入賞口35内へ遊技球が入球したとしても、確実に特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。また、15R第2大当りにおける1R及び2R中において、シャッター部材が第2の状態にあるときは閉鎖し、シャッター部材が第1の状態にあるときに第2大入賞口35を開放するよう第2大入賞口35を開閉制御すれば、第2大入賞口35の最大開放時間を、遊技球が十分に入球可能な長さ（例えば28秒）に設定したとしても、特定領域39への遊技球の通過を防ぐことができる。尚、15R第1大当り等において特定領域39に遊技球を通過させたいときは、第2大入賞口35の開放中にシャッター部材を第2の状態に制御するようにすればよい。すなわち、前述のV有効期間（第1期間）にシャッター部材を第2の状態に制御すればよい。また、本実施例1では、小当りであっても特定領域を通過可能としたが、小当り遊技中に当該シャッター部材を第1の状態とすることで、小当り遊技中に遊技球が特定領域を通過するのを防ぐことができる。また、本構成に加えて、特定領域39の設置場所や特定領域39の遊技者側前方に設ける被覆部により、第2大入賞口35に入球した遊技球が特定領域39を通過したかどうかを遊技者に視認しにくい態様としてもよい。

【0410】

〔他の態様9〕

遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかは、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が所定量よりも多いかどうかで判断することができる。そして、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が少ない場合には、遊技演出決定処理として処理量の多い決定処理を行い、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量が多い場合には、遊技演出決定処理として処理量の少ない決定処理を行う。これにより、遊技演出決定処理を除く遊技演出に関する制御の処理量（処理状態）によって、遊技演出決定処理の処理量を変化させ、遊技演出制御部に係る制御負荷のバランス

をとることが可能となる。また、遊技演出制御部に過剰な負荷をかけることなく、適切な遊技演出に関する制御を行い、多様な遊技演出の実行を可能とする。

【0411】

また、前述の遊技機の構成において、「遊技演出」とは、所定のキャラクタを用いて行う演出や、識別情報（演出図柄、特別図柄等）を用いて行う演出をいい、例えば、予告演出、キャラクタ演出やリーチ演出を挙げることが可能である。また、遊技演出は、複数の遊技演出種のうちの、何れかの遊技演出種に属するものとされる。また、予告演出として、疑似変動予告演出を設けてもよい。疑似変動予告演出とは、特別図柄当否判定の結果が大当たりとなる可能性を示す予告演出であり、1回の変動表示中に、変動表示と仮停止表示と再変動表示とを行うことで、疑似的に複数回変動表示しているように見せる演出である。例えば、「疑似1（疑似変動1）」とは、演出図柄の変動表示の開始後に、1回の仮停止表示及び再変動表示を行うことで、変動表示が2回行われているように見せる演出であり、疑似2、疑似3と数が増える程、疑似的な変動表示の回数が増加し、それと共に大当たり信頼度も高くなる演出である。

10

【0412】

また、前述の遊技機の構成において、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な可変入球口と、第1当否判定又は第2当否判定の結果が当たりになると可変入球口（大入賞口）を入球可能状態とする特別遊技を実行可能な特別遊技実行部と、を備えるものとする。また、「始動口」を、第1態様と第1態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様とに変化可能な可変式始動口としてもよいし、「始動口」とは別途、当該可変式始動口を設けてもよい。また、可変式始動口への遊技球の入球頻度が所定の頻度の第1遊技状態と、第1遊技状態よりも可変式始動口への遊技球の入球頻度が高い第2遊技状態とに設定する遊技状態設定部とを備えるものとする。ここで、「所定の頻度」には0を含むものとする。

20

【0413】

また、前述の実施例では、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を1回としているが、1ラウンドにおける第1大入賞口又は第2大入賞口の開放回数を複数回としてもよいし、異なる開放回数のラウンドを有するようにしてもよい。

【0414】

また、前述の実施例では、第2特図保留を第1特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図2優先の制御処理としたが、これに限らず、第1特図保留を第2特図保留に優先して消化する制御処理、所謂特図1優先の制御処理としてもよい。また、第1特図保留の消化と第2特図保留の消化とに優先順位を設定せず、第1特図保留及び第2特図保留のうち、最も古く記憶されたものから順に消化する制御処理、所謂入球順（記憶順）消化の制御処理としてもよい。

30

【0415】

また、前述の実施例では、特定領域39を有するパチンコ遊技機に本発明を適用したものを例示したが、これに限らず、大入賞口内に特定領域39を有することなく、特別図柄当否判定の結果（停止表示される大当たり図柄の種類）のみによって、大当たり遊技終了後に高確率状態が付与されるかどうか決定されるタイプの遊技機においても適用することができる。いうまでもなく、「特別図柄当否判定において大当たりとなること（第1特別図柄又は第2特別図柄が大当たり図柄で停止表示すること）に基づいて」には、このタイプの遊技機も、本実施例1のパチンコ遊技機も、他のタイプの遊技機も含まれる。また、確率設定部を備えていない（高確率状態のない）タイプのパチンコ遊技機であって、内部に特定領域を有し、遊技球が入球可能な入球可能状態と遊技球が入球不能な入球不能状態とに変化可能な大入賞口を備え、大入賞口は、始動口への入球に基づく当否判定の結果が小当たりになると所定時間入球可能状態とされ、この入球可能状態となった大入賞口に遊技球が入球し、特定領域を遊技球が通過すると、大当たりとなり大当たり遊技が実行され、所定の特典が付与されるパチンコ遊技機にも適用される。このパチンコ遊技機は所謂1種2種混合機と呼ばれ、始動口への入球に基づく当否判定の結果が大当たりになると、特定領域への通過を

40

50

要せず、大当り遊技が実行される。また、特典としては、始動口への遊技球の入球頻度を高くする高ベース状態を発生することが挙げられる。また、第1始動口と第2始動口とを有し、第2始動口への入球頻度を高める高ベース状態を発生するものとすることができる。本発明はこれらあらゆるタイプの遊技機に適用することができる。

【0416】

〔その他〕

(参考発明1)

従来の遊技機のように複数の演出モードを有し、実行する演出モードに応じて異なる遊技演出を実行するような遊技機では、遊技演出を実行する際の制御処理の負担が増加し、遊技機の制御処理として最適とはいえず、改善の余地があった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、多様な遊技演出を有する遊技機において、最適な演出制御処理を行い、遊技興趣を高める遊技機を提供することを目的とする。

【0417】

参考発明1-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不可能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、

前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない予告演出を有する

ことを特徴とするものである。

【0418】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。

これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0419】

また、参考発明1-2の遊技機は、参考発明1-1の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出と、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出とは、少なくとも一部が異なることを特徴とするものである。

【0420】

このような遊技機によれば、第1制御状態のときに実行する予告演出と、第2制御状態のときに実行する予告演出とが異なる、すなわち、第1制御状態及び第2制御状態の何れにも互いに実行されない予告演出を設けた。これにより、第1制御状態及び第2制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0421】

また、参考発明 1 - 3 の遊技機は、参考発明 1 - 1 又は参考発明 1 - 2 の遊技機において、
前記第 1 制御状態で実行可能な予告演出の数は、前記第 2 制御状態で実行可能な予告演出の
数よりも多いことを特徴とするものである。

【0422】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第 1 制御状態では、制
御処理量が多い第 2 制御状態では決定対象としない予告演出を決定することを可能とする
と共に、第 2 制御状態よりも多い数の予告演出を、予告演出決定部の決定対象とすること
が可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量（制御負担）によって、予告演
出決定部が決定対象とする予告演出、及び、予告演出の数を変化させて、予告演出の多様
化を図り遊技興趣を高めることが可能となる。また、遊技演出制御部にかかる制御負荷が
過大となるのを防止することが可能となる。また、遊技演出制御部が実行する演出制御処
理の処理量が多い第 2 制御状態では、処理量が少ない第 1 制御状態よりも予告演出決定部が
決定対象とする予告演出を少なくすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけること
を極力防止することが可能となる。

10

【0423】

また、参考発明 1 - 4 の遊技機は、参考発明 1 - 1 乃至参考発明 1 - 3 の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

20

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入
球時予告演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予
告演出制御処理と、を有し、

前記第 2 制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、
前記第 1 制御状態は前記入球時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とされ
ることを特徴とするものである。

【0424】

このような遊技機によれば、第 2 制御状態を、始動口への入球に際して実行する入球時予
告演出制御処理を実行しているときの所定期間とし、第 1 制御状態を、入球時予告演出制
御処理を実行していないときの所定期間とする。そして、入球時予告演出制御処理を実行
していないときに予告演出決定処理を行う場合には、入球時予告演出制御処理の実行中に
予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。
これにより、制御状態（制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を
高めると共に、遊技演出制御部の制御処理（遊技演出制御処理）の最適化を図ることが可
能となる。

30

【0425】

尚、入球時予告演出制御処理によって実行される入球時予告演出は、始動口への入球を条
件に実行される予告演出であり、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件とし
ない。従って、入球時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始より前に
開始する場合があり、このような予告演出を、先読み予告演出（先読み予告）や事前予告
演出（事前予告）という。また、変動開始時予告演出制御処理によって実行される変動開
始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の開始を条件として実行される予
告演出である。従って、変動開始時予告演出は、当該入球に基づく識別情報の変動表示の
実行中に実行される予告演出である。

40

【0426】

また、第 2 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第 1 制御状
態よりも減らす場合には、入球時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演
出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ
、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、
入球時予告演出制御処理の実行中でなく、遊技演出制御処理の処理量が少ないときは予告

50

演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出（遊技演出）の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0427】

また、参考発明1－5の遊技機は、参考発明1－1乃至参考発明1－3の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記所定条件は、前記始動口への入球に基づいて成立するものとされ、

前記遊技演出制御部が制御する制御処理として、前記始動口への入球に際して実行する入球時演出制御処理と、前記識別情報の変動表示の開始に際して実行する変動開始時予告演出制御処理と、を有し、

前記第2制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とされ、

前記第1制御状態は前記変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0428】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、識別情報の変動表示の開始に際して変動開始時予告演出制御処理を実行しているときの所定期間とし、第1制御状態を、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときの所定期間とする。そして、変動開始時予告演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能となる。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

【0429】

また、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1制御状態よりも減らす場合には、変動開始時予告演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、変動開始時予告演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0430】

また、参考発明1－6の遊技機は、参考発明1－1乃至参考発明1－3の遊技機において、

前記第1制御状態は前記特別遊技を実行しているときの所定期間とされ、

前記第2制御状態は前記特別遊技を実行していないときの所定期間とされることを特徴とするものである。

【0431】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態は特別遊技の実行中の所定期間とされ、遊技演出制御部の演出制御処理の処理量が多い第2制御状態は特別遊技を実行していないときの所定期間（例えば、識別情報の変動表示中の所定期間や、識別情報の変動表示に係る制御処理中の所定期間等）とされる。これにより、特別遊技の実行中において、特別遊技を実行していないときと異なる予告演出を実行することが可能となり、特別遊技中の遊技興趣を高めることが可能となる。例えば、特別遊技中に実行可能な予告演出を、識別情報の変動表示中に実行可能な予告演出と異なるものとし、予告演出を多様化することが可能となる。

【0432】

また、参考発明1－7の遊技機は、参考発明1－1乃至参考発明1－3の遊技機において

、
前記識別情報の変動表示時間として所定の時間を設定する第1時間状態と、前記識別情報
の変動表示時間として前記第1時間状態よりも短い変動表示時間を取り得る第2時間状態
と、を設定可能な変動表示時間設定部を備え、

前記第1制御状態は前記第1時間状態における所定期間とされ、

前記第2制御状態は前記第2時間状態における所定期間とされることを特徴とするもので
ある。

【0433】

このような遊技機によれば、第2制御状態を、短い変動表示時間を取り得る第2時間状態
における所定期間とし、第1制御状態を、長い変動表示時間を取り得る第1時間状態にお
ける所定期間とする。そして、長い変動表示時間が選択されやすい第1時間状態のときに
予告演出決定処理を行う場合には、短い変動表示時間が選択されやすい第2時間状態の
ときに予告演出決定処理を行うときに決定しない予告演出を決定対象とすることが可能とな
る。これにより、制御状態（遊技演出制御部の制御負担）によって決定可能な予告演出を
変化させ、遊技興趣を高めると共に、演出制御処理の最適化を図ることが可能となる。

10

【0434】

また、第2制御状態は前記第1時間状態で、第1制御状態は第2時間状態であるものとし
てもよい。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対
象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化す
ることが可能となる。

20

【0435】

また、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる確率として、所定確率（第1確率）又
は所定確率よりも高い高確率（第2確率）に設定可能な確率設定部を備え、第2制御状態
は高確率であり、第1制御状態は所定確率であるものとしてもよい。また、第1制御状態
は高確率であり、第2制御状態は所定確率であるものとしてもよい。これにより、遊技演
出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出（遊技演出）
を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

【0436】

また、第1の態様と、前記第1の態様よりも遊技球の入球可能性が高い第2の態様と、に
変化可能な入球口（可変始動口）と、第1頻度状態（低頻度状態、低ベース状態）と、第
1頻度状態よりも入球口（可変始動口）への入球頻度が高い第2頻度状態（高頻度状態、
高ベース状態）と、を設定可能な入球頻度設定部と、を備え、第2制御状態は第2頻度状
態であり、第1制御状態は第1頻度状態であるものとしてもよい。また、第1制御状態は
第1頻度状態であり、第1制御状態は第2頻度状態であるものとしてもよい。これによっ
ても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出
（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能とな
る。

30

【0437】

また、これらの一部又は全部を組合せてもよい。具体的に、第2制御状態を第2時間状態
且つ高確率且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻
度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ高確率且つ第2頻度状態と
し、第2制御状態を第1時間状態且つ所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、第
2制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第1制御状態を第1時間状態且つ第1
頻度状態としてもよい。また、第1制御状態を第2時間状態且つ第2頻度状態とし、第2
制御状態を第1時間状態且つ第1頻度状態としてもよい。また、第2制御状態を高確率
且つ第1頻度状態とし、第1制御状態を所定確率且つ第1頻度状態としてもよい。また、
第1制御状態を高確率且つ第2頻度状態とし、第2制御状態を所定確率且つ第1頻度状態
としてもよい。これらによっても、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定
部が決定対象とする予告演出（遊技演出）を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理
を最適化することが可能となる。

40

50

【0438】

(参考発明2)

また、参考発明2-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、
所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、
前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特別遊技実行部と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、
前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、
少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第1制御状態と、演出制御処理の処理量が所定量よりも多い第2制御状態と、があり、
前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は、前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

10

【0439】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では、第2制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態よりも、遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくすることが可能となる。

20

【0440】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0441】

また、参考発明2-2の遊技機は、参考発明2-1の遊技機において、
前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は第1の所定数とされ、
前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数は前記第1の所定数よりも少ない第2の所定数とされることを特徴とするものである。

30

【0442】

このような遊技機によれば、第1制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1の所定数とし、第2制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を第1の所定数よりも少ない第2の所定数とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態では予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0443】

また、参考発明2-3の遊技機は、参考発明2-1又は参考発明2-2の遊技機において、
前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の数は、前記第1制御状態と前記第2制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

【0444】

このような遊技機によれば、第1制御状態においても第2制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な遊技演出の数、すなわち、実行可能な遊技演出の数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第2制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする遊技演出の数を減らしたとしても、決定可能な予告演

50

出の数を減らさないもので、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0445】

また、参考発明2-4の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-3の遊技機において、前記予告演出決定部によって決定可能な予告演出の最大数は、前記第1制御状態と前記第2制御状態とで同じであることを特徴とするものである。

【0446】

このような遊技機によれば、第1制御状態においても第2制御状態においても、予告演出決定部が決定可能な予告演出の最大数、すなわち、実行可能な遊技演出の最大数を同じとすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合（第2制御状態）において、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を減らしたとしても、決定可能な遊技演出の最大数を減らさないもので、遊技興趣が低下することを極力防止することが可能となる。

【0447】

また、参考発明2-5の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-4の遊技機において、前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

【0448】

このような遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に実行してもよい。

【0449】

また、参考発明2-6の遊技機は、参考発明2-1乃至参考発明2-5の遊技機において、遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第2制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第1制御状態とすることを特徴とするものである。

【0450】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第2制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第1制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

【0451】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0452】

（参考発明3）

10

20

30

40

50

また、参考発明 3-1 の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、
所定の演出制御処理を行う遊技演出制御部と、
前記識別情報が特定の表示態様で停止表示すると遊技者に有利な特別遊技を実行する特別
遊技実行部と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出制御部は、実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決
定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、
前記予告演出は演出態様の異なる複数の予告演出種からなると共に、前記予告演出種は夫
々 1 又は複数の予告演出で構成され、
前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って予告演出を実行可能であり、
少なくとも、前記演出制御処理の処理量が所定量の第 1 制御状態と、前記演出制御処理の
処理量が所定量よりも多い第 2 制御状態と、があり、
前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数、
前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種の数より
も少ないことを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

【0453】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部が実行する演出制御処理の処理量が多い第 2
制御状態では、第 2 制御状態よりも演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態よりも、
遊技演出制御部の予告演出決定部が決定対象とする予告演出種数を少なくすることが可
能となる。

【0454】

これにより、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出
種数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可
能となる。また、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする
予告演出種数を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の
多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0455】

また、参考発明 3-2 の遊技機は、参考発明 3-1 の遊技機において、
前記第 1 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種数は第
1 の所定数とされ、
前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種数は前
記第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とされることを特徴とするものである。

【0456】

このような遊技機によれば、第 1 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする予告
演出種数を第 1 の所定数とし、第 2 制御状態において予告演出決定部が決定対象とする
予告演出種数を第 1 の所定数よりも少ない第 2 の所定数とすることが可能となる。これ
により、演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態では予告演出決定部が決定対象とする
予告演出種数を少なくし、演出制御処理の処理量が少ない第 1 制御状態では予告演出決
定部が決定対象とする予告演出種数を多くすることが可能となり、遊技演出制御部に過
大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる
。ここで、「第 1 の所定数」は 2 以上とし、「第 2 の所定数」は 1 以上とする。

【0457】

また、参考発明 3-3 の遊技機は、参考発明 3-1 又は参考発明 3-2 の遊技機において
、
前記第 2 制御状態のときに前記予告演出決定部によって遊技演出を決定する場合には、予
め定められた特定の予告演出種を決定し、
前記予告演出実行部は、前記特定の予告演出種に属する予告演出を実行することを特徴と
するものである。

【0458】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第 2 制御状態のときは、予告演

出決定部が決定可能な予告演出種を特定の予告演出種とすることが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態のときは予告演出種の異なる複数の予告演出を実行可能とし、第2制御状態のときは特定の予告演出種に属する予告演出を実行可能とする。また、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種を固定化し、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

【0459】

また、参考発明3-4の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-3の遊技機において、

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数は、前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする前記予告演出種に属する予告演出の数よりも少ないことを特徴とするものである。

10

【0460】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出の数も減らすことが可能となる。また、演出制御処理の処理量が少ない第1制御状態のときは複数の予告演出種及びその予告演出種に属する複数の予告演出から実行する予告演出を決定可能とし、一方、第2制御状態のときは第1制御状態よりも少ない予告演出種であっても、当該予告演出種に属する予告演出の数も第1制御状態より少なくして、実行する予告演出を決定するものとしている。

20

【0461】

これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出種及び当該予告演出種に属する予告演出の両方を減少することで、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。ここで、第2制御状態において決定対象とする予告演出種において、属する予告演出の数が減少した予告演出種を少なくとも1つ有していれば足りる。

【0462】

また、参考発明3-5の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-4の遊技機において、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、当該予告演出種に属する複数の予告演出から所定の予告演出を決定し、

30

前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部によって所定の前記予告演出種を実行すると決定する場合には、予め定められた特定の予告演出を決定することを特徴とするものである。

【0463】

このような遊技機によれば、演出制御処理の処理量が多い第2制御状態のときは、予告演出決定部が決定可能な予告演出種の数減らすと共に、決定可能な予告演出種に属する予告演出を固定化することが可能となる。これにより、演出制御処理の処理量が多い場合には、予告演出決定部が予告演出種を決定すれば、それに伴い実行する予告演出が決定されることとなり、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。

40

【0464】

また、参考発明3-6の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-5の遊技機において、

前記遊技演出制御部は、前記識別情報の変動表示の開始に基づいて前記予告演出決定部が予告演出決定処理を行うことを特徴とするものである。

【0465】

このような遊技機によれば、予告演出決定部による予告演出決定処理を少なくとも識別情報の変動表示の開始に基づいて実行することが可能となる。これにより、識別情報の変動表

50

示を開始する際の演出制御処理の処理量の多少によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化することが可能となる。ここで、「識別情報の変動表示の開始に基づいて実行する」とは、識別情報の変動表示を開始することに基づいて実行するものであり、識別情報の変動表示の開始前に行ってもよいし、開始後に行ってもよいし、開始と同時に実行してもよい。

【0466】

また、参考発明3-7の遊技機は、参考発明3-1乃至参考発明3-6の遊技機において、

遊技球が入球可能な始動口を備え、

前記演出制御処理として、前記始動口への入球に基づいて実行する入球時演出制御処理を有し、

前記入球時演出制御処理を実行している状態を前記第2制御状態とし、前記入球時演出制御処理を実行していない状態を第1制御状態とすることを特徴とするものである。

【0467】

このような遊技機によれば、始動口への入球に基づいて入球時演出制御処理が実行されている状態を第2制御状態とし、入球時演出制御処理が実行されていない状態を第1制御状態とする。そして、入球時演出制御処理の実行中に予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を少なくし、入球時演出制御処理を実行していないときに予告演出決定処理を行う場合には、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を多くすることが可能となる。

【0468】

これにより、入球時演出制御処理の実行中かどうか、すなわち、演出制御処理の処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出の数を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御負荷が過大となるのを防止することが可能となる。また、入球時演出制御処理の実行中でなく、演出制御処理の処理量が少ないときは予告演出決定部が決定対象とする予告演出を多くすることで、遊技演出制御部に過大な負荷をかけることなく予告演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0469】

(参考発明4)

従来の遊技機において、始動口への入球に基づいて、所定の大当たり確率で当否判定を行うと共に図柄を変動表示し、当否判定の結果が大当たりになると図柄を大当たり図柄で停止表示し、大入賞口を開放する大当たり遊技を実行するものがあった。また、図柄の変動表示に伴って遊技演出（予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出等）を実行し、当該遊技演出の実行態様によって当否判定の結果が大当たりとなる可能性、すなわち、図柄が大当たり図柄で停止表示する可能性（大当たり信頼度）を示していた（例えば、特開平10-57583）。

【0470】

また、遊技演出（予告演出やリーチ演出やキャラクタ演出等）として、実行態様の異なる複数の遊技演出を有し、実行する遊技演出によって異なる大当たり信頼度を示していた。これにより、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合の遊技者の遊技興趣を高め、有利な大当たりとなった場合には更に遊技興趣を高めていた。前述したような遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【0471】

参考発明4-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示部と、

遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする

10

20

30

40

50

特別遊技を実行する特別遊技実行部と、
前記特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆報知部と、を備えた遊技機であって、
前記可能性示唆報知部は、
前記特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の色を、複数の色から前記特別遊技の実行可能性に対応させて設定する可能性示唆画像色設定部と、
前記可能性示唆画像色設定部によって設定された色で、前記可能性示唆画像を表示する可能性示唆画像表示部と、
前記可能性示唆画像表示部によって前記可能性示唆画像が表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出画像色表示部と、を有する
ことを特徴とするものである。

10

【0472】

このような遊技機によれば、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆報知部が、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の色を、複数の色から当該特別遊技の実行可能性に対応させて設定する可能性示唆画像色設定部と、当該設定した色で可能性示唆画像を表示する可能性示唆画像表示部と、可能性示唆画像が設定された色で表示された後に、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出画像色表示部と、を有する構成とした。これにより、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。すなわち、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像が表示された後に、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を当該可能性示唆画像の表示態様に対応させて表示することによって、可能性示唆画像の表示態様に応じて特別遊技の実行可能性を示唆するその他の演出が変化するため、可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。

20

【0473】

また、参考発明4-2の遊技機は、参考発明4-1の遊技機において、
前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合と、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合と、を有し、
前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆することを特徴とするものである。

30

【0474】

このような遊技機によれば、可能性示唆画像色設定部が設定可能な色として、少なくとも、第1色と第2色とを有しており、可能性示唆画像が第1色で表示され後に当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、第1色に対応する色で表示する場合と、可能性示唆画像が第2色で表示され後に当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、第2色に対応する色で表示する場合と、を有している。そして、第2色で表示された場合の方が、第1色で表示された場合よりも特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとする。これにより、可能性示唆画像とその他の演出画像との表示態様の変化が多様化すると共に、可能性示唆画像がどの色で表示されるかに関心を高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0475】

また、このような態様に加えて、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合と、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合と、を有してもよい。

【0476】

50

この場合に、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第2色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第2色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとしてもよい。また同様に、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色で表示する場合の方が、前記可能性示唆画像が第1色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の前記第1色に対応させた色に変化しない（対応する色への変化がない）場合よりも、前記特別遊技の実行可能性として高い可能性を示唆するものとしてもよい。

10

【0477】

また、参考発明4-3の遊技機は、参考発明4-1又は参考発明4-2の遊技機において、

先に前記特別遊技の実行可能性を示唆する色を表示する前記可能性示唆画像は、後から当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示される前記演出画像よりも大きいサイズで表示されることを特徴とするものである。

【0478】

このような遊技機によれば、先に所定の色で表示される可能性示唆画像が、後から当該所定の色に対応する色で表示される演出画像よりも大きいサイズで表示される。これにより、演出画像の色変化の契機となり得る可能性示唆画像を目立たせ、可能性示唆画像及び演出画像の表示態様の变化に注目させることが可能となる。

20

【0479】

また、参考発明4-4の遊技機は、参考発明4-1又は参考発明4-2の遊技機において、

前記可能性示唆画像の色に対応させた色で表示される前記演出画像を、先に当該色で表示される前記可能性示唆画像よりも大きいサイズで表示することを特徴とするものである。

【0480】

このような遊技機によれば、後から可能性示唆画像の色に対応する色で表示される演出画像を、先に当該色で表示される可能性示唆画像よりも大きいサイズで表示する。これにより、可能性示唆画像の色に対応して色が変化する演出画像を目立たせ、可能性示唆画像及び演出画像の表示態様の变化に注目させることが可能となる。

30

【0481】

また、参考発明4-5の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、

前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

40

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記可能性示唆画像を所定の色で表示した後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出であることを特徴とするものである。

【0482】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる

50

。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0483】

また、前記可能性示唆報知部は、前記第1制御状態において、前記可能性示唆画像が表示された後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する演出制御を実行し、前記第2制御状態において実行しないものとしてもよい。

10

【0484】

また、参考発明4-6の遊技機は、参考発明4-1乃至参考発明4-4の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

20

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記可能性示唆報知部は、前記第2制御状態において、前記可能性示唆画像が所定の色で表示され後、当該可能性示唆画像と異なる演出画像を、当該可能性示唆画像の色に対応させた色で表示する予告演出を実行し、前記第1制御状態において実行しないことを特徴とするものである。

【0485】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、特別遊技の実行可能性を示唆する可能性示唆画像の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

30

【0486】

本参考発明の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

40

【0487】

また、更に他の参考発明は、

特典（例えば、特別遊技）を付与する特典付与部（例えば、特別遊技実行部）と、

前記特典を付与するか否か（当否）を判定する特典付与判定部（当否判定部）と、

前記特典付与判定部の判定結果に基づいて、前記判定結果を示唆する可能性示唆報知部と、

を備えた遊技機において、

前記可能性示唆報知部は、

前記特典が付与される可能性を示唆する可能性示唆要素の表示色を、複数種類の色から前

50

記可能性に対応させて設定する可能性示唆要素設定部と、
前記可能性示唆要素設定部によって設定された前記表示色で前記可能性示唆要素を表示する可能性示唆要素表示部と、
前記可能性示唆要素表示部によって前記可能性示唆要素が表示された後、前記可能性示唆要素と異なる演出画像要素を、該可能性示唆要素の前記表示色に対応させた表示色で表示する演出画像要素表示部と、
を有することを特徴とするものとしてもよい。

【0488】

また、更に他の参考発明は、
特典（例えば、特別遊技）を付与する特典付与部（例えば、特別遊技実行部）と、
前記特典を付与するか否か（当否）を判定する特典付与判定部（当否判定部）と、
前記特典付与判定部の判定結果に基づいて、前記判定結果を示唆する可能性示唆報知部と

10

を備えた遊技機において、
前記可能性示唆報知部は、
前記特典が付与される可能性を示唆するキャラクタ画像要素を、種類の異なるキャラクタを夫々模した複数種類のキャラクタ画像要素の中から前記可能性に対応させて設定する可能性示唆要素設定部と、
前記可能性示唆要素設定部によって設定された種類の前記キャラクタ画像要素を表示する可能性示唆要素表示部と、
前記可能性示唆要素表示部によって前記キャラクタ画像要素が表示された後、前記キャラクタ画像要素と異なる演出画像要素を、該キャラクタ画像要素の前記種類に対応させた表示色で表示する演出画像要素表示部と、
を有するものとしてもよい。

20

【0489】

このような遊技機によれば、特典（特別遊技）が付与される可能性（信頼度）を示唆するキャラクタ画像要素の趣向性を高めることが可能となる。つまり、特典が付与される可能性を示唆するキャラクタ画像要素が表示された後に、キャラクタ画像要素と異なる演出画像要素を該キャラクタ画像要素の表示態様に対応させて表示することによって、キャラクタ画像要素の表示態様に応じて特典付与判定手段の判定結果を示唆する演出が変化するため、キャラクタ画像要素の趣向性を高めることができる。

30

【0490】

（参考発明5）

また、参考発明5-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、所定の演出画像を段階的に進行表示させることで演出を進行可能な進行演出を有し、（段階的に表示する、演出の表示段階が複数段階に設定された進行演出）

40

前記演出画像は、当該演出画像を次の演出画像に進行表示させること示す進行画像と、前記進行演出と異なる特定演出の実行を示す特定演出実行画像と、を組合せて構成され、
前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示し、前記特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示することなく前記特定演出を実行するものであって、

50

前記演出画像が次の演出画像に進行表示すると、表示される前記演出画像の組合せが異なる組合せとなる

ことを特徴とするものである。

【0491】

このような遊技機によれば、識別情報の変動表示に伴って実行される遊技演出として、表示される演出画像を段階的に進行表示させる進行演出を有する。そして、この進行演出において表示される演出画像は、次の演出画像に進行表示ことを示す進行画像と、進行演出と異なる特定演出の実行を示す特定演出実行画像と、を組合せて構成している。また、これら進行画像と特定演出実行画像とが組合せられた所定の演出画像において、進行画像が所定の表示態様で表示されると当該演出画像が次の演出画像に進行表示し、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると当該演出画像が次の演出画像に進行表示することなく特定演出実行画像で示す特定演出を実行する。また、進行画像が所定の表示態様で表示されて演出画像が次の演出画像に進行表示すると、演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像との組合せが異なる組合せとなる場合を有している。

10

【0492】

これにより、進行演出において表示される演出画像を、進行画像と特定演出実行画像とを組合せて構成すると共に、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像に進行表示した場合には、進行画像と特定演出実行画像との組合せを異なる組合せとなりうる構成とした。そして、進行演出の演出画像の次の演出画像に進行表示したことによって期待感を高め、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

20

【0493】

尚、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像に進行表示した場合において、表示される演出画像の組合せ（進行画像と特定演出実行画像との種類）が、前の演出画像の組合せ（進行画像と特定演出実行画像との種類）と異なる組合せとなるときがあればよく、次の演出画像に進行表示した場合に、表示される演出画像の組合せが前回の演出画像の組合せと同じ組合せとなるときがあってもよい。また、複数回進行表示する場合に、そのうちの一部の進行表示の際に組合せが変化すればよく、毎回異なる組合せに変化する必要はない。もちろん、毎回異なる組合せに変化してもよい。また、「演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像との組合せが異なる組合せとなる」とは、演出画像を構成する1又は複数の進行画像と、1又は複数の特定演出実行画像と、のうち、一部が前の演出画像を構成する進行画像及び特定演出実行画像と異なればよい。前の演出画像と同じ進行画像及び／又は特定演出実行画像を有していてもよい。

30

【0494】

また、進行画像が所定の表示態様で表示される場合と、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示される場合とにおいて、その表示態様は異なる表示態様であってもよいし、同じ表示態様であってもよい。夫々、予め定められた所定の表示態様を有している。例えば、演出画像を構成する進行画像と特定演出実行画像とにおいて進行画像を選択する場合には、当該選択画像の周囲を赤○で囲んだり、背景をそれまでと異なる色で表示したり、進行画像の表示文字やキャラクタを動作せたり、表示サイズを変化させたりする等して、所定の表示態様とし、当該進行画像が選択・決定されたことを遊技者に示すことができる。また、特定演出実行画像を選択する場合には、同様に、当該選択画像の周囲を赤○で囲んだり、背景をそれまでと異なる色で表示したり、特定演出実行画像の表示文字やキャラクタを動作せたり、表示サイズを変化させたりする等して、所定の表示態様とし、当該特定演出実行画像が選択・決定されたことを遊技者に示すことができる。

40

【0495】

また、参考発明5-2の遊技機は、参考発明5-1の遊技機において、前記特定演出は、所定のキャラクタを表示し、当該キャラクタが予め定めた目的を達成するかどうかを示すキャラクタ演出であり、当該キャラクタが予め定めた目的を達成すると前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となることを特徴とするものである。

50

【0496】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像が所定の表示態様で表示された場合に実行される特定演出が、所定のキャラクタが目的を達成するかどうかの演出を行うキャラクタ演出であり、目的を達成した場合には識別情報の変動表示の結果が特定結果となり、特別遊技を実行するものとする。これにより、進行演出を経てキャラクタ演出を実行し、遊技者の期待感を段階的に高め、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0497】

また、参考発明5-3の遊技機は、参考発明5-1又は参考発明5-2の遊技機において、

表示態様の異なる複数の前記特定演出実行画像を有すると共に、複数の前記特定演出実行画像に対応して、表示態様の異なる複数の前記特定演出を有し、

前記演出画像は、前記進行画像と、複数の前記特定演出実行画像のうちから選択された1又は複数の前記特定演出実行画像と、を組合せて構成されることを特徴とするものである。

10

【0498】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像として表示態様の異なる複数の画像を有し、複数の特定演出実行画像に対応して表示態様の異なる複数の特定演出を有している。そして、進行演出における演出画像は、進行画像と、1又は複数の特定演出実行画像と、を組合せて構成される。これにより、進行演出の演出画像によって、異なる特定演出実行画像が表示され得るので、表示される特定演出実行画像によって期待感を高め、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

20

【0499】

「表示態様が異なる複数の特定演出」とは、異なるキャラクタが出現する演出や同じキャラクタであっても異なる目的を達成するかどうかの演出を実行する演出等をいう。

【0500】

また、参考発明5-4の遊技機は、参考発明5-3の遊技機において、複数の前記特定演出は、何れの前記特定演出が実行されるかによって、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が異なるものであり、

前記進行演出において、複数の前記特定演出実行画像のうち、所定の前記特定演出実行画像が所定の表示態様で表示されると、前記演出画像が次の演出画像に進行表示することなく当該特定演出実行画像に対応する前記特定演出を実行することを特徴とするものである。

30

【0501】

このような遊技機によれば、特定演出実行画像に対応する特定演出のうち、何れの特定演出が実行されるかによって、識別情報の変動表示の結果が特定結果となる可能性が異なるものとされる。そして、複数の特定演出実行画像のうち、書知恵の表示態様で表示された特定演出実行画像に対応する特定演出が実行される。これにより、進行演出の演出画像によって、異なる特定演出実行画像が表示され、所定の表示態様となる特定演出実行画像によって特定結果となる可能性が異なるため、何れの特定演出実行画像が選択されるかに注目させ、演出画像の組合せが変化した場合には更に期待感を高め、遊技興趣を高めることを可能とした。

40

【0502】

また、参考発明5-5の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-4の遊技機において、

前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示され、前記演出画像が次の演出画像に進行表示した場合において、

当該進行表示によって表示された前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像として、進行表示前に表示されていた前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が高いことを示す前記特定演出実行画像を有することを特徴とするものである。

50

【0503】

このような遊技機によれば、進行演出において、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像が表示された場合において、当該演出画像を構成する特定演出実行画像は、前の演出画像を構成する特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が高い特定演出に対応する。これにより、進行画像が所定の表示態様で表示され、次の演出画像が表示される場合の、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。また、次の演出画像に進行表示される回数が多いほど、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。

【0504】

また、参考発明5-6の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-5の遊技機において

10

、前記進行演出において、前記進行画像が所定の表示態様で表示され、前記演出画像が次の演出画像に進行表示した場合において、

当該進行表示によって表示された前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像として、進行表示前に表示されていた前記演出画像を構成する前記特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が低いことを示す前記特定演出実行画像は表示されないことを特徴とするものである。

【0505】

このような遊技機によれば、進行演出において、進行画像が所定の表示態様で表示されて次の演出画像が表示された場合において、当該演出画像を構成する特定演出実行画像は、前の演出画像を構成する特定演出実行画像よりも、前記識別情報の変動表示の結果が前記特定結果となる可能性が低いことを示す特定演出実行画像は表示しない。これにより、進行画像が所定の表示態様で表示され、次の演出画像が表示される場合の、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。また、次の演出画像に進行表示される回数が多いほど、遊技者の特定結果への期待感を高めることが可能となる。

20

【0506】

また、参考発明5-7の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-6の遊技機において

、遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

30

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記特定予告演出は、前記進行演出であることを特徴とするものである。

【0507】

40

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。また、第1制御状態のときにのみ決定可能な予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となり、更に、特別遊技の実行可能性を示唆する進行演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0508】

また、前記進行演出を、前記第1制御状態において実行し、前記第2制御状態において実

50

行しないものとしてもよい。

【0509】

また、参考発明5-8の遊技機は、参考発明5-1乃至参考発明5-6の遊技機において、

遊技演出に関する制御を実行する遊技演出制御部を備え、

遊技状態として、前記遊技演出制御部の制御処理量が所定量の第1制御状態と、前記遊技演出制御部の制御処理量が前記第1制御状態よりも多い第2制御状態と、を有し、

前記遊技演出制御部は、実行態様の異なる複数の予告演出を記憶する予告演出記憶部と、

前記予告演出記憶部が記憶する予告演出から実行する予告演出を決定する予告演出決定部と、前記予告演出決定部が決定した予告演出を実行する予告演出実行部と、を有し、

前記予告演出実行部は、前記識別情報の変動表示に伴って、所定の実行態様で予告演出を実行することで、前記特別遊技の実行可能性を示すものであり、

前記第1制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象とする予告演出として、前記第2制御状態のときに前記予告演出決定部が決定対象としない特定予告演出を有し、

前記可能性示唆報知部は、前記第2制御状態において、前記進行演出を実行し、前記第1制御状態において前記進行演出を実行しないことを特徴とするものである。

【0510】

このような遊技機によれば、遊技演出制御部の制御処理量が少ない第1制御状態では、制御処理量が多い第2制御状態では決定対象としない予告演出を決定することが可能となる。

これにより、遊技演出制御部の制御処理量によって、予告演出決定部が決定対象とする予告演出を変化させ、遊技演出制御部にかかる制御処理を最適化することが可能となる。

また、第1制御状態のときにのみ決定可能な特定予告演出を設けたので、第1制御状態における遊技興趣を高めることが可能となると共に、第2制御状態においても第1制御状態において実行しない予告演出を設け、特別遊技の実行可能性を示唆する進行演出の趣向性を高めることが可能となる。また、全体としても遊技演出の多様化を図り、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0511】

また更に他の参考発明は、

演出の段階が複数段階に設定された特定演出を実行可能な遊技機であって、

前記特定演出は、

ある段階の演出中に、複数の予告画像が表示され、その後前記ある段階の演出から次段階の演出に進行したとき、当該次段階の演出中に表示される複数の予告画像の組み合わせが前記ある段階の演出中に表示された複数の予告画像の組み合わせと異なるものとなるように構成され、

前記複数の予告画像には、進行示唆画像と移行演出内容示唆画像が含まれ、当該進行示唆画像が所定の態様で表示された場合には次段階の演出に進行する一方、移行演出内容示唆画像が所定の態様で表示された場合には次段階の演出に進行することなく示唆された演出が実行されることを特徴とするものとしてもよい。

【0512】

本参考発明5の遊技機によれば、多様な遊技演出を実行することで、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0513】

(参考発明6)

また、従来の遊技機では、大当たり信頼度の高い遊技演出が実行された場合に遊技興趣を高める一方で、遊技演出の演出態様が画一的で遊技興趣の低下を招く虞もあった。本参考発明は、前述の事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣を高める遊技演出を実行することが可能な遊技機を提供するものである。

【0514】

このような課題を解決するための参考発明6-1の遊技機は、

所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技者による入力を検知する入力検知手段と、
遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると前記可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出を有し、
前記段階変化演出において段階を変化させる演出として、前記入力検知手段への入力を伴って段階を変化させる入力演出を有し、
前記段階変化演出における前記上限段階を報知する報知演出として、第1の特定段階を前記上限段階として報知する第1報知演出と、前記第1の特定段階を前記上限段階として報知した後に、前記第1の特定段階よりも段階数が少ない第2の特定段階を前記上限段階として報知する第2報知演出と、を有する
ことを特徴とするものである。

10

【0515】

このような遊技機によれば、遊技演出として初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出を有し、段階変化演出において段階を変化させる演出として、入力検知手段への入力を伴って段階を変化させる入力演出を有している。また、段階変化演出における上限段階を報知する報知演出として、第1の特定段階を報知する第1報知演出と、第1の特定段階を報知した後に、第1の特定段階よりも段階数が少ない第2の特定段階を報知する第2報知演出と、を有する。これにより、単に段階変化演出を行うだけでなく、実行される報知演出の種類によって、段階変化演出の上限段階が変化するため、遊技者は、報知演出の発生に期待し、遊技興趣を高める。

20

【0516】

また、識別情報の変動表示に伴って遊技演出を実行するものとしてもよい。また、段階変化演出において段階を変化させる演出として、入力検知手段への入力を伴うことなく段階を変化させる非入力演出と、入力検知手段への入力を伴って段階を変化させる入力演出と、を有するものとしてもよい。また、段階変化演出は特別遊技の実行可能性を示す演出であるものとしてもよい。

30

【0517】

また、参考発明6-2の遊技機は、参考発明6-1の遊技機において、前記報知演出において出現する特定画像を有し、
前記特定画像は、前記第1報知演出には出現せず、前記第2報知演出に出現するものであり、
前記第2報知演出において、前記第1の特定段階を報知した後に前記特定画像が出現し、その後前記第2の特定段階を報知することを特徴とするものである。

【0518】

このような遊技機によれば、第1報知演出では出現しないが第2報知演出で出現する特定画像を有する。また、第2報知演出において、第1の特定段階を報知した後に、特定画像を出現させ、その後に第2の特定段階を報知するものとする。これにより、遊技者は、報知演出において、第1の特定段階が報知されると、その後に特定画像を出現することに期待し、すなわち、第2報知演出が実行されることに期待し、遊技興趣を高める。

40

【0519】

また、参考発明6-3の遊技機は、参考発明6-1又は参考発明6-2の遊技機において、
前記段階変化演出において前記第2報知演出が実行される場合、前記第1の特定段階を報知した後に前記第2の特定段階が報知され、その後に前記入力演出を実行することを特徴とするものである。

【0520】

50

このような遊技機によれば、段階変化演出において第2報知演出を実行する場合、上限段階を第1の特定段階から第2の特定段階に変更報知した後に、入力演出を実行するものとする。これにより、第2報知演出が発生した際に、上限段階まで演出変化する可能性を高め、遊技興趣を高める。

【0521】

また、参考発明6-4の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-3の遊技機において、前記段階変化演出において前記第2報知演出が実行される場合、前記第1の特定段階を報知した後に、前記入力演出が実行されて前記第2の特定段階が報知されることを特徴とするものである。

10

【0522】

このような遊技機によれば、段階変化演出において第2報知演出を実行する場合、上限段階として第1の特定段階を報知した後に入力演出を実行し、上限段階を第2の特定段階に変更する演出を行う。これにより、入力演出によって上限段階を変化可能であるため、入力演出への関心、期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0523】

また、参考発明6-5の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-4の遊技機において、前記段階変化演出において前記第2報知演出が実行される場合は、前記第1報知演出が実行される場合よりも、前記特別遊技の実行可能性が高いことを特徴とするものである。

20

【0524】

このような遊技機によれば、段階変化演出において報知演出を行う場合、第2報知演出を実行した場合の方が、第1報知演出を実行した場合よりも特別遊技の実行可能性が高いものとする。これにより、遊技者は、第2報知演出が実行されることに期待し、第2報知演出が実行されると特別遊技への期待感を高め、遊技興趣を高める。

【0525】

また、段階変化演出において第2報知演出が実行される場合は、第1報知演出が実行される場合よりも、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果となり、特別遊技が実行される可能性が高いものとしてもよい。

【0526】

また、参考発明6-6の遊技機は、参考発明6-1乃至参考発明6-5の遊技機において、前記段階変化演出において前記上限段階まで段階を変化させる成功演出と、前記段階変化演出において前記上限段階まで段階を変化させることなく前記段階変化演出を終了する失敗演出と、を有し、前記成功演出を実行する場合は、前記失敗演出を実行する場合よりも前記特別遊技の実行可能性が高いことを特徴とするものである。

30

【0527】

このような遊技機によれば、段階変化演出において上限段階まで演出変化を成功させる成功演出と、上限段階まで演出変化させることなく段階変化演出を終了する失敗演出と、を有する。そして、成功演出を実行した場合の方が、失敗演出を実行した場合よりも特別遊技の実行可能性が高いものとする。これにより、段階変化演出が実行された場合には、上限段階まで演出変化することに期待し、遊技興趣を高める。また、第2報知演出が実行されて上限段階までの段階数が減少した場合には、上限段階まで演出変化することへの期待感を高め、遊技興趣を高める。

40

【0528】

また、段階変化演出において成功演出が実行される場合は、失敗演出が実行される場合よりも、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果となり、特別遊技が実行される可能性が高いものとしてもよい。また、失敗演出が実行される場合でも、実行中の識別情報の変動表示の結果が特定結果となり、特別遊技が実行される場合があるものとしてもよい。

50

【0529】

また、参考発明6の他の参考発明1は、
遊技者によって入力可能な入力手段（遊技者による入力を検知する入力検知手段）と、
前記入力手段からの入力に応じて演出変化を実行させることが可能な演出変化制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記演出変化制御手段は、
前記演出変化を、当該演出変化の変化段階の上限として予め設定された上限段階に到達するまで実行させることが可能であり、
前記演出変化制御手段による演出変化が行われる前に、前記上限段階を報知する報知演出を実行する報知演出制御手段を備え、
前記報知演出制御手段は、前記報知演出において、前記上限段階の報知として、一旦第1段階を報知した後に、前記第1段階よりも段階数の少ない第2段階に変更することが可能であることを特徴としてもよい。

10

【0530】

また、参考発明6の他の参考発明2は、他の参考発明1に記載の遊技機であって、
前記報知演出制御手段は、前記上限段階の報知として、
前記第1段階を報知した後に、前記第1段階から前記第2段階に変更しない第1報知演出と、
一旦前記第1段階を報知した後に、前記第1段階から前記第2段階に変更する第2報知演出と、を実行可能であることを特徴としてもよい。

20

【0531】

また、参考発明6の他の参考発明3は、他の参考発明1又は2に記載の遊技機であって、
前記演出変化制御手段は、前記入力手段からの連続的な入力に応じて前記演出変化を多段階に実行させることが可能であり、
前記報知演出制御手段は、前記第1報知演出を実行する場合、一旦前記第1段階を報知した後に、前記入力手段からの入力に応じて前記第1段階から前記第2段階に変更することが可能であることを特徴としてもよい。

【0532】

また、参考発明6の他の参考発明4は、他の参考発明3に記載の遊技機であって、
前記報知演出制御手段が前記第1段階から前記第2段階に変更するための前記入力手段からの入力を受け付けることが可能な期間である第1入力期間を設定する第1入力期間設定手段と、
前記演出変化制御手段が前記演出変化を連続的に実行するための前記入力手段からの連続的な入力を受け付けることが可能な期間である第2入力期間を設定する第2入力期間設定手段と、を備え、
前記第2入力期間設定手段は、前記第1入力期間が終了した後に、前記第2入力期間を設定することを特徴としてもよい。

30

【0533】

また、参考発明6の他の参考発明4は、他の参考発明1乃至4の何れか1つに記載の遊技機であって、
特定条件の成立により、通常の通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態にて遊技を制御し、
前記演出変化の変化段階が前記上限段階に到達する場合、前記上限段階に到達しない場合よりも、前記有利遊技状態にて制御される期待度が高く、
前記第1報知演出が実行される場合、前記第2報知演出が実行される場合よりも、前記演出変化の変化段階が前記上限段階に到達する期待度が高いことを特徴としてもよい。

40

【0534】

(参考発明7)

また、参考発明7-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、

50

前記識別情報の変動表示に伴って、遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、遊技者が所定の入力を行うことが可能な入力手段と、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、前記遊技演出として、前記入力手段への入力に基づいて演出を進行可能な期間を有する第1特定入力演出と、前記入力手段への入力に基づいて演出を進行可能な期間を有する第2特定入力演出と、を有し、前記第1特定入力演出及び前記第2特定入力演出は、何れも、前記入力手段への入力に基づいて前記特別遊技の実行可能性を示す演出であり、前記第1特定入力演出の実行期間において、前記入力手段への入力に基づいて演出を進行することで当該第1特定入力演出で示す前記特別遊技の実行可能性を変化可能な第1期間と、前記入力手段への入力を行っても当該第1特定入力演出で示す前記特別遊技の実行可能性を変化不能な第2期間と、を有することを特徴とするものである。

10

20

30

40

50

【0535】

このような遊技機によれば、入力手段への入力に基づいて演出を進行可能な期間を有する第1特定入力演出と、入力手段への入力に基づいて演出を進行可能な期間を有する第2特定入力演出と、を有する。そして、第1特定入力演出及び第2特定入力演出は、何れも特別遊技の実行可能性を示す遊技演出とする。また、第1特定入力演出の実行期間において、入力手段への入力に基づいて当該第1特定入力演出の示す特別遊技の実行可能性を変化可能な第1期間と、当該第1特定入力演出の示す特別遊技の実行可能性を変化不能な第2期間と、を有する。これにより、複数の特定入力演出を有し、第1特定入力演出には、入力手段への入力に基づいて特別遊技の実行可能性を変化可能な期間と、特別遊技の実行可能性を変化不能な期間と、を有するので、特定入力演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0536】

また、第1特定入力演出の実行中に、入力手段（演出ボタン）への入力に基づいて当該第1特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性を変化可能な第1期間（有効期間）と、当該第1特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性を変化不能な第2期間（無効期間）と、を有するものとする。また、第2特定入力演出の実行中に、入力手段（演出ボタン）への入力に基づいて当該第2特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性を変化可能な第1期間（有効期間）を有し、第2特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性を変化不能な第2期間（無効期間）を有さないものとしてもよい。

【0537】

また、第1特定入力演出（第1信頼度報知演出、期待度示唆演出）は、表示されるキャラクタが段階的に増加する演出であり、表示されるキャラクタの数（種類）が多いほど、大当り信頼度が高いことを示すものとする。すなわち、第1特定入力演出は、表示態様を段階的に変化可能な演出（遊技演出）である。また、第1特定入力演出では、所定の入力手段（演出ボタン、第1入力手段）への入力に基づいて、表示されるキャラクタを増加するものとしてもよい。

【0538】

また、第2特定入力演出（第2信頼度報知演出、付加演出）は、第1特定入力演出と並行して実行可能であって、第1特定入力演出（期待度示唆演出）と同様に、実行中の演出図柄の変動表示の結果が特定結果（大当り）となる可能性（大当り信頼度）を報知する演出（遊技演出）である。また、第2特定入力演出は、第1特定入力演出と同じ表示画面（液晶表示画面）上で行われる演出（表示演出、遊技演出）であってもよいし、別の表示画面上で行われる演出であってもよい。また、第1特定入力演出を実行する表示画面と異なる表示部（液晶表示画面、LED等）で行うものであってもよいし、表示画面とは異なる可動部材の動作演出であってもよいし、これらを組合せた複数個所で演出を実行するものであってもよい。

【0539】

また、第1特定入力演出は、遊技盤面に設けられた遊技部材（表示画面、盤面可動部材）で実行される演出とし、第2特定入力演出は、遊技盤面以外の枠部材に設けられる遊技部材（枠ランプ、枠可動部材、発射ハンドル、演出ボタン等）で行われる演出としてもよい。また、第1特定入力演出と第2特定入力演出とで用いる入力手段（演出ボタン）は、同じ入力手段（何れも第1演出ボタン）であってもよいし、異なる入力手段（第1演出ボタン又は第2演出ボタン）であってもよい。異なる入力手段を用いる場合は、複数の入力手段（第1演出ボタン、第2演出ボタン）を備えるものとする。

【0540】

また、参考発明7-2の遊技機は、参考発明7-1の遊技機において、
前記第2特定入力演出は、前記第2期間において前記入力手段への入力に基づいて演出を進行可能であることを特徴とするものである。

10

【0541】

このような遊技機によれば、第2特定入力演出は、第1特定入力演出実行中の第2期間において、入力手段に入力することに基づいて演出を進行可能であるものとする。これにより、第1特定入力演出において特別遊技の実行可能性を変化不能な第2期間は、入力手段に入力することで第2特定入力演出で特別遊技の実行可能性を示すことが可能となる。またこれにより、遊技者は、第1特定入力演出の実行中に、異なる遊技演出（第2特定入力演出）の発生に驚き、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0542】

また、第2特定入力演出は、第1特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性（第1信頼度報知演出）を変化させない第2期間（無効期間）において実行可能とする。

20

【0543】

また、参考発明7-3の遊技機は、参考発明7-1又は参考発明7-2の遊技機において、
前記第1特定入力演出の実行中に、当該第1特定入力演出の少なくとも一部が非表示となるように表示される特別画像を有し、
前記第2期間は、前記特別画像の表示期間を含むことを特徴とするものである。

【0544】

このような遊技機によれば、第1特定入力演出の少なくとも一部が非表示となるように表示される特別画像を有し、第2期間には、特別画像の表示期間を含むものとする。これにより、特別画像は、第1特定入力演出の少なくとも一部が非表示となるように、目立つように表示されるため、遊技者は第2期間の発生を容易に認識することが可能となる。

30

【0545】

また、特別画像は、第1特定入力演出で表示される画像の一部を非表示としてもよいし、全部を非表示としてもよい。また、特別画像は、第1特定入力演出で、入力手段への入力に基づいて増加するキャラクタ画像と同じキャラクタ画像を拡大表示した画像としてもよい。

【0546】

また、参考発明7-4の遊技機は、参考発明7-3の遊技機において、
前記第2期間の実行後に、前記特別画像を前記第1特定入力演出に切替えて表示し、その後、前記第1期間を実行することで、前記入力手段への入力に基づいて前記第1特定入力演出で示す前記特別遊技の実行可能性を変化可能とすることを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

40

【0547】

このような遊技機によれば、第2期間の実行後に特別画像から第1特定入力演出に切替え表示し、その後、第1期間を実行して第1特定入力演出で示す特別遊技の実行可能性を変化可能とする。これにより、第1特定入力演出における第1期間と第2期間との切替時期を遊技者に認識し易くすると共に、第1特定入力演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。

50

【0548】

また、遊技球が入球可能な入球可能状態と、遊技球が入球不能な入球不能状態と、に変化可能な可変入球口と、識別情報の変動表示の結果が特定結果となると可変入球口を入球可能状態とする特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えるものとしてもよい。所定条件は、始動口への入球に基づいて成立することが可能である。

【0549】

(参考発明8)

また、参考発明8-1の遊技機は、
所定条件の成立に基づいて識別情報を変動表示する識別情報表示手段と、
遊技演出を実行可能な遊技演出実行手段と、
遊技者による所定の入力を行うことが可能な入力手段と、
前記識別情報の変動表示の結果が特定結果となると特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技演出として、特定入力期間における前記入力手段への入力を伴って、初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出と、前記特定入力期間における前記入力手段への入力を伴って、特定報知部を前記特別遊技の実行可能性を示す特定報知態様に変化させる可能性報知演出と、を有し、
前記段階変化演出は、演出の変化が前記上限段階まで行われた方が、演出の変化が前記上限段階まで行われない場合よりも、前記特別遊技の実行可能性が高いものとされ、
前記段階変化演出と前記可能性報知演出とは、並行して実行可能とされ、
前記特定入力期間において、前記可能性報知演出が実行されても前記特定入力期間を継続する一方、前記段階変化演出が前記上限段階まで到達すると前記特定入力期間を終了することを特徴とするものである。

【0550】

このような遊技機によれば、遊技演出として、特定入力期間における入力手段への入力によって初期段階から上限段階までの複数段階で演出を変化させる段階変化演出と、特定入力期間における入力手段への入力によって特定報知部を特別遊技の実行可能性を示す特定報知態様に変化させる可能性報知演出と、を有している。また、段階変化演出は、演出の変化が上限段階まで行われた方が、上限段階まで行われない場合よりも特別遊技の実行可能性が高いものとされる。また、段階変化演出と可能性報知演出とは、並行して実行可能とされ、特定入力期間において入力手段への入力によって可能性報知演出が実行されても当該特定入力期間を継続する一方、入力手段への入力によって段階変化演出が上限段階まで到達すると当該特定入力期間を終了するものとする。これにより、入力手段への入力によって、特別遊技の実行可能性を示す遊技演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。また、入力手段への入力を可能とする特定入力期間の終了時期を特定の遊技演出に対応させることが可能となる。

【0551】

また、参考発明8-2の遊技機は、参考発明8-1の遊技機において、
前記特定入力期間において、前記段階変化演出の演出変化の状況にかかわらず、前記可能性報知演出を実行可能であることを特徴とするものである。

【0552】

このような遊技機によれば、特定入力期間における段階変化演出の演出の変化の状況にかかわらず、特定入力期間において可能性報知演出を実行するものとする。これにより、段階変化演出及び可能性報知演出の実行態様を多様化し、遊技興趣を高めることが可能となる。尚、「段階変化演出の演出変化の状況にかかわらず、可能性報知演出を実行可能」とは、段階変化演出の段階が変化していない状況であっても、段階が変化している状況であっても、入力手段への入力によって可能性報知演出を実行することを意味する。

【0553】

また、参考発明8-3の遊技機は、参考発明8-1又は参考発明8-2の遊技機において、

前記特定報知態様として、前記特別遊技の実行可能性として異なる可能性を示す複数の報知態様を有することを特徴とするものである。

【0554】

このような遊技機によれば、可能性報知演出における特定報知部の変化の態様である特定報知態様として、複数の報知態様を有する。そして、これら報知態様によって、遊技者に示す特別遊技の実行可能性を異なるものとする。これにより、遊技者は、入力手段への入力した際に、特定報知部の変化態様に注目し、大当たりへの期待感を高めることが可能となる。

【0555】

また、参考発明8-4の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-3の遊技機において、前記段階変化演出及び前記可能性報知演出は、前記特定入力期間における1の前記入力手段への連続的な入力操作によって実行可能であることを特徴とするものである。

【0556】

このような遊技機によれば、段階変化演出及び可能性報知演出は、何れも、特定入力期間において、1の入力手段への連続的な入力操作によって実行可能である。これにより、1の入力手段を操作するだけで、段階変化演出及び可能性報知演出の複数の遊技演出が実行される。またこれにより、簡単な操作で、多様な遊技演出を実行させ、遊技興趣を高めることが可能となる。

【0557】

また、参考発明8-5の遊技機は、参考発明8-1乃至参考発明8-4の遊技機において、前記段階変化演出及び前記可能性報知演出は、同じ表示画面上で実行されるものであり、前記段階変化演出は、前記表示画面上の特定表示領域で表示され、前記可能性報知演出は、前記特定表示領域の範囲内で表示可能であることを特徴とするものである。

【0558】

このような遊技機によれば、段階変化演出及び可能性報知演出は同じ1の表示画面上で実行される。そして、段階変化演出は表示画面上の特定表示領域に表示されて実行され、可能性報知演出は特定表示領域の範囲内に表示可能である。これにより、特定表示領域内を視認しておけば、段階変化演出及び可能性報知演出の演出の変化態様を認識することが可能となる。またこれにより、容易に多様な遊技演出を認識し、遊技演出の見逃しを極力防止することが可能となる。尚、可能性報知演出は、その実行期間における少なくとも一部の期間において、特定表示領域の範囲内に表示されれば足りる。

【0559】

これにより、段階変化演出及び可能性報知演出の両方の演出を、同時に認識しやすい。

【0560】

また、入力手段への入力を示唆する操作指示画像を有し、前記操作指示画像の少なくとも一部が特定表示領域の範囲内に表示されるものとしてもよい。これにより、段階変化演出及び可能性報知演出、並びに、これら演出を進行するためのボタン操作に係る操作指示画像の全てを、同時に認識しやすくなるといった優れた効果を奏する。またこれにより、複雑な遊技演出の複合した実行を遊技者にわかりやすく表示することが可能となる。

【0561】

また、段階変化演出は、可能性報知演出を実行する特定報知部（例えば、LED）と別部材の表示部（例えば、液晶表示画面）で実行されるものとしてもよい。

【0562】

また、参考発明8の他の態様として、特定条件の成立（始動口に遊技球が入球すること）により、通常の通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（特別遊技、高確率状態、高ベース状態）にて遊技を制御し、遊技者によって入力可能な入力手段と、

10

20

30

40

50

所定期間（特定入力期間）において、前記入力手段からの連続的な入力に応じて演出変化を連続的に実行させることが可能な演出変化制御手段と、を備える遊技機であって、前記演出変化制御手段は、前記演出変化を、当該演出変化の変化段階の上限として予め設定された所定段階（上限段階）に到達するまで実行させることが可能であり、前記演出変化の変化段階が前記所定段階（上限段階）に到達する場合、前記所定段階（上限段階）に到達しない場合よりも、前記有利遊技状態にて制御される期待度が高く、前記所定期間において、前記入力手段からの入力に応じて、前記演出変化の実行の有無に関わらず、前記有利遊技状態にて制御される期待度を示唆する期待度示唆演出を実行可能な期待度示唆演出制御手段を備え、前記演出変化の変化段階が前記所定段階に到達したことにより前記所定期間が終了する一方、前記期待度示唆演出の実行により前記所定期間が終了することは制限されているものとしてもよい。

10

【符号の説明】

【0563】

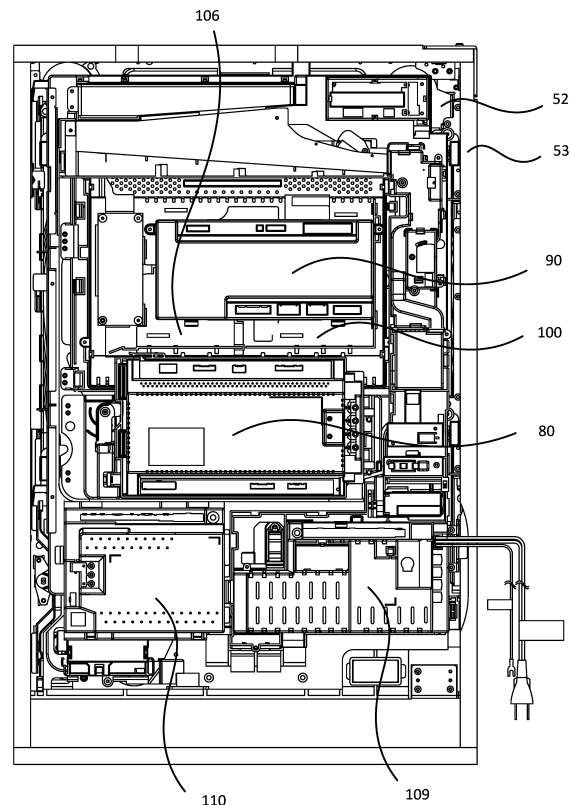
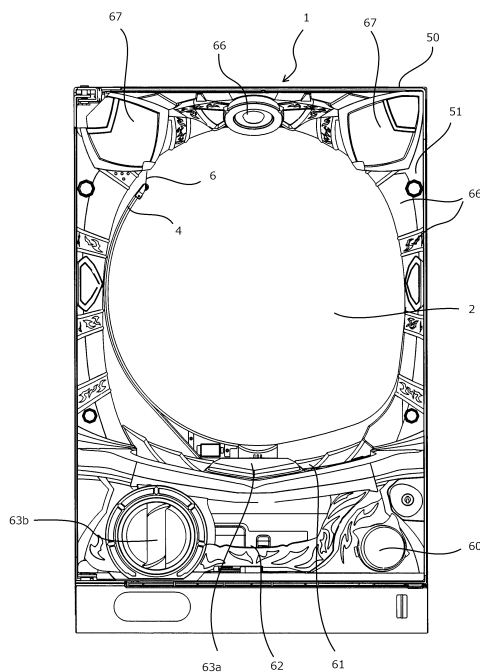
1 パチンコ遊技機、7b 演出図柄表示領域（演出図柄表示部）、8 演出図柄、20 第1始動口、21 第2始動口、30 第1大入賞口、35 第2大入賞口、39 特定領域、41a 第1特別図柄表示器（第1特別図柄表示部）、41b 第2特別図柄表示器（第2特別図柄表示部）、80 主制御基板（主制御部）、90 サブ制御基板（サブ制御部）、100 画像制御基板（画像制御部）、103a 演出第1特図保留表示器、103b 演出第2特図保留表示器

20

【図面】

【図1】

【図2】

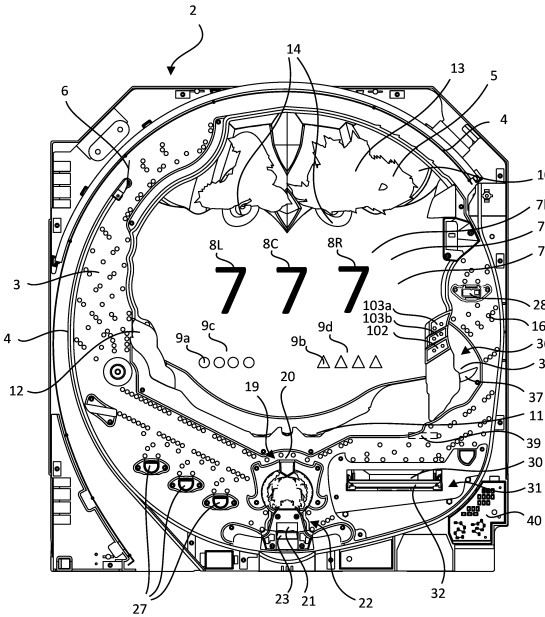


30

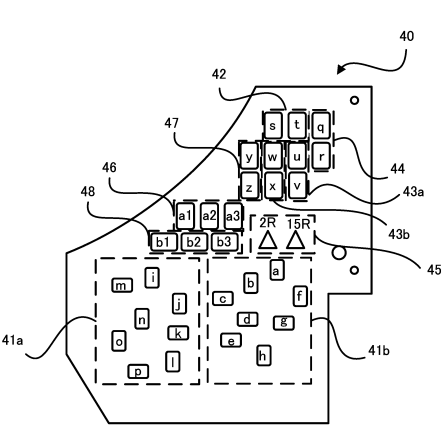
40

50

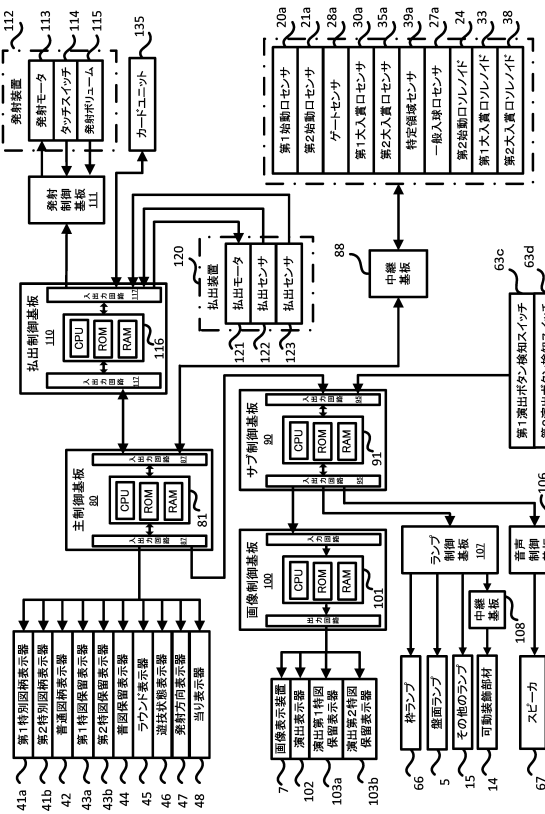
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

図柄	当りの図柄	停止図柄	ランダム数 or 抽籤回数	大入賞口の開放パターン		大当たり確率 決定用乱数	特定領域 通過可能性	時短機能	高ベース発生機能
				大入賞口の開放回数	大入賞口の開放時間等				
第1特別図柄	15R第1大当たり	15R第1大当たり図柄	15ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放	28秒/R	0~39	高	作動	作動
	15R第2大当たり	15R第2大当たり図柄	15ラウンド	3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	28秒/R	40~99	低 (無)	作動	作動
	2R第3大当たり	2R第3大当たり図柄	2ラウンド	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放	0.1秒/R	90~99	中	特別図柄の 実行前に90%	特別図柄の 実行前に90%
	第1小当たり	第1小当たり図柄	2回	3~15ラウンド目 第1大入賞口を開放	0.9秒/R	—	無	特別図柄の 実行前に90%	特別図柄の 実行前に90%
	15R第4大当たり	15R第4大当たり図柄	15ラウンド	第2大入賞口を開放	0.9秒/R	0~99	高	作動	作動
第2特別図柄	第2小当たり	第2小当たり図柄	2回	1~2ラウンド目 第2大入賞口を開放	0.9秒/R	—	無	特別図柄の 実行前に90%	特別図柄の 実行前に90%

【図 7】

(A)		乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
非時短状態	大当り	ラベル-TRND-A	特別図柄の当否判定用乱数	0～629	特別図柄の当否判定用
		ラベル-TRND-AS	大当り種別決定用乱数	0～99	大当りの種別決定用
	リーチ無外れ	ラベル-TRND-RC	リーチ乱数	0～126	リーチの有無決定用
		ラベル-TRND-T1	変動パターン乱数	0～198	変動パターン決定用
(B)		乱数カウンタ名	乱数名	数値範囲	用途
時短状態	大当り	ラベル-TRND-H	普通図柄の当否判定用乱数	0～240	普通図柄の当否判定用
	リーチ無外れ				

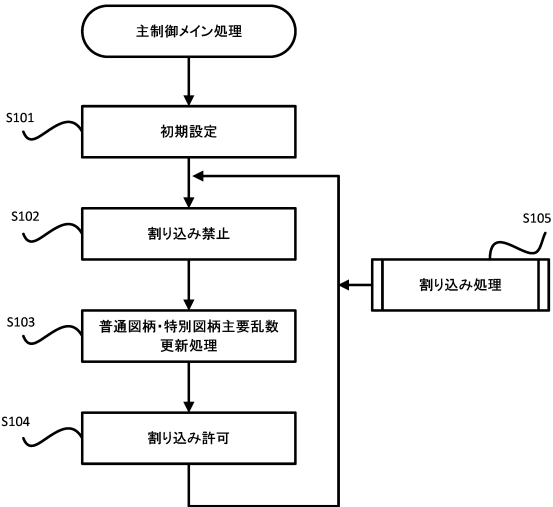
【図 9】

状態	判定結果	保留球数	変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間	テーブル内での出現率
非時短状態	大当り	-	0~194	P1	75000ms	195/199
			195~198	P2	20000ms	4/199
	小当り	-	0~198	P3	20000ms	199/199
			0~198	P4	20000ms	199/199
	リーチ有外れ	-	0~59	P5	75000ms	60/199
			60~198	P6	20000ms	139/199
	リーチ無外れ	0~2	0~198	P7	10000ms	199/199
		3~4		P8	5000ms	
時短状態	大当り	-	0~140	P9	75000ms	141/199
			141~160	P10	20000ms	20/199
	小当り	-	161~198	P11	20000ms	38/199
			0~198	P12	20000ms	199/199
	リーチ有外れ	-	0~198	P13	20000ms	199/199
			0~59	P14	75000ms	60/199
	リーチ無外れ	-	60~198	P15	20000ms	139/199
		0~1	0~198	P16	10000ms	199/199
		2~4		P17	5000ms	

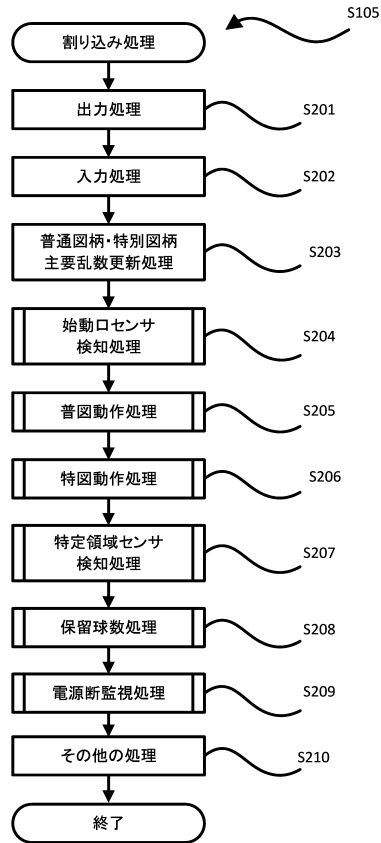
【図 8】

(A) 大当り判定テーブル		
状態	特別図柄当否判定用乱数値	判定結果
通常状態 (低確率状態)	3, 397	大当り
	101~105	小当り
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
高確率状態	3, 53, 113, 173, 227, 281, 337, 397, 449, 503	大当り
	101~105	小当り
	0~629のうち上記以外の数値	外れ
(B) 大当り種別判定テーブル		
特別図柄	大当り種別決定用乱数値	判定結果
第1特別図柄	0~39	15R第1大当り
	40~89	15R第2大当り
	90~99	2R第3大当り
第2特別図柄	0~99	15R第4大当り
(C) リーチ判定テーブル		
状態	リーチ乱数値	判定結果
非時短状態	0~13	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無
時短状態	0~5	リーチ有
	0~126のうち上記以外の数値	リーチ無
(D) 普通図柄当り判定テーブル		
状態	普通図柄当否判定用乱数値	判定結果
非時短状態	0, 1	当り
	0~240のうち上記以外の数値	外れ
時短状態	0~239	当り
	240	外れ
(E) 普通図柄変動パターン選択テーブル		
状態	普通図柄の変動時間	
非時短状態	30秒	
時短状態	1秒	

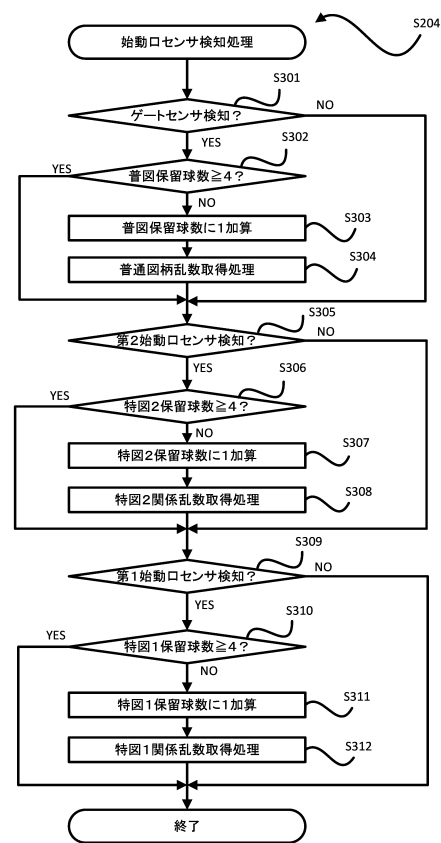
【図 10】



【図 1 1】



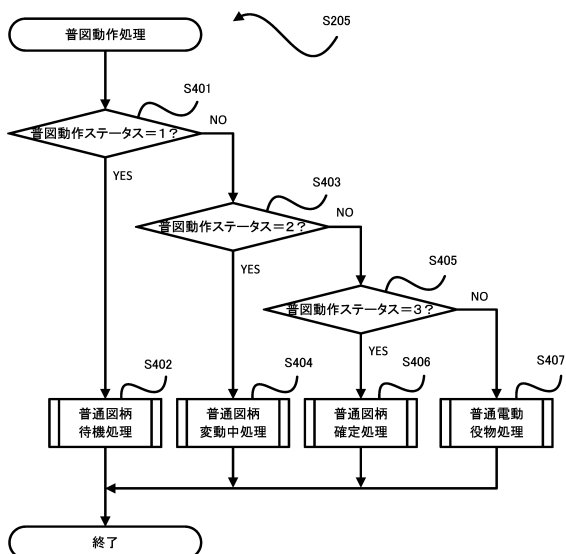
【図 1 2】



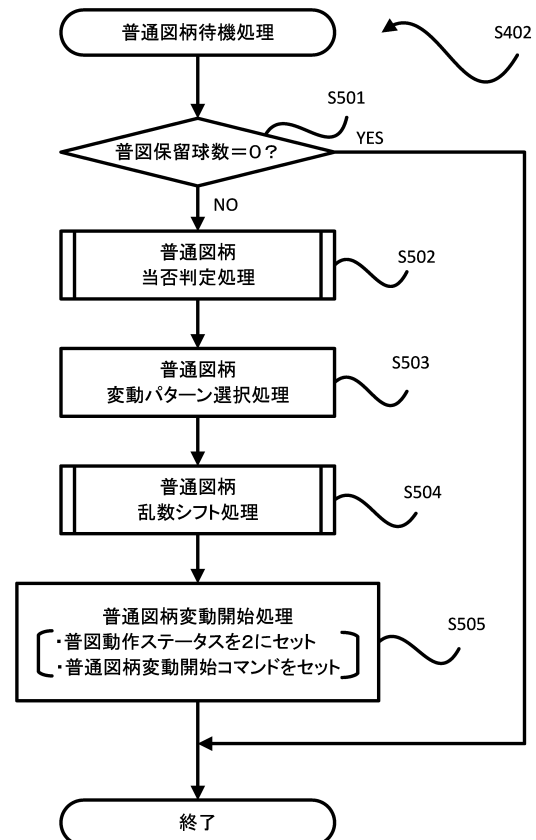
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

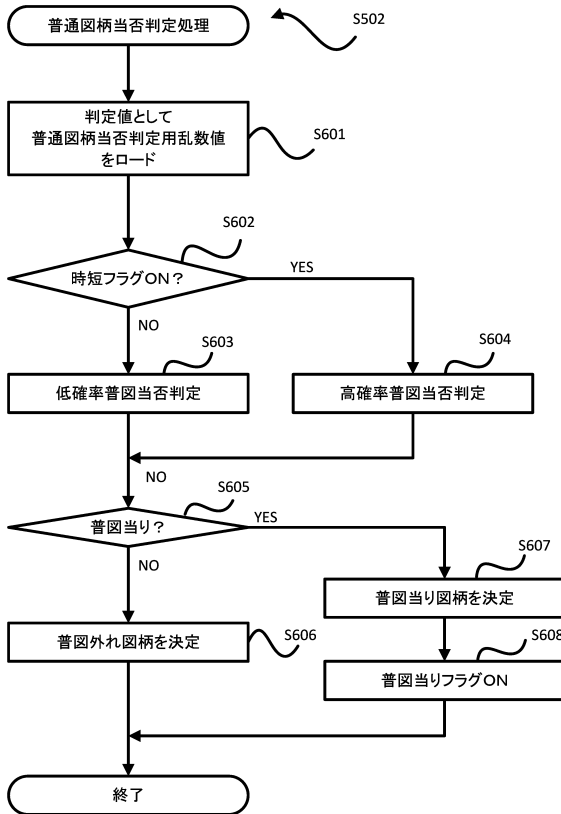


30

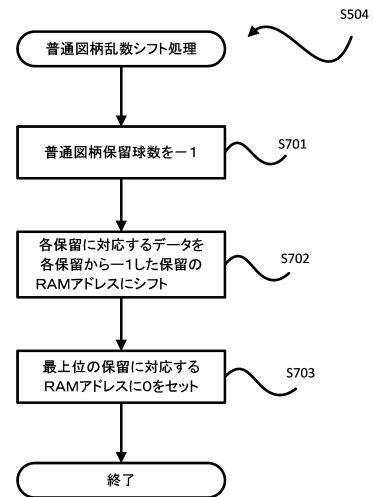
40

50

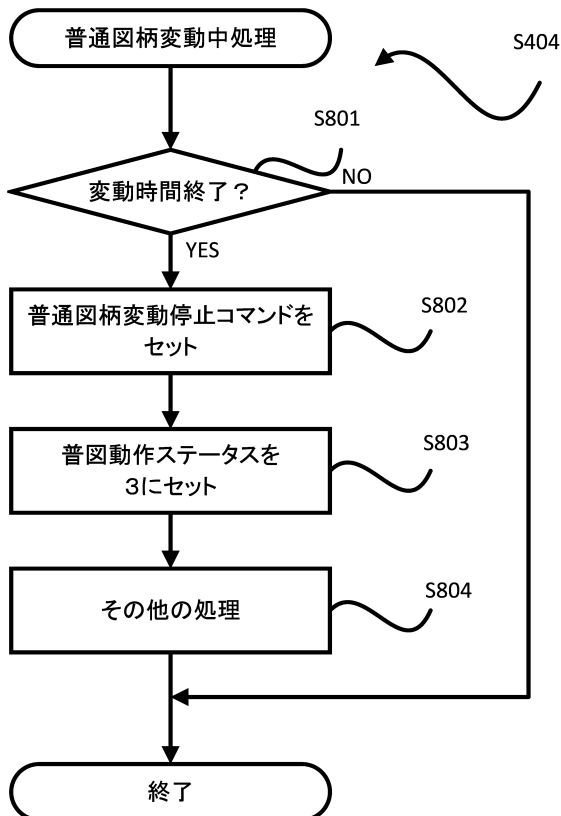
【図 15】



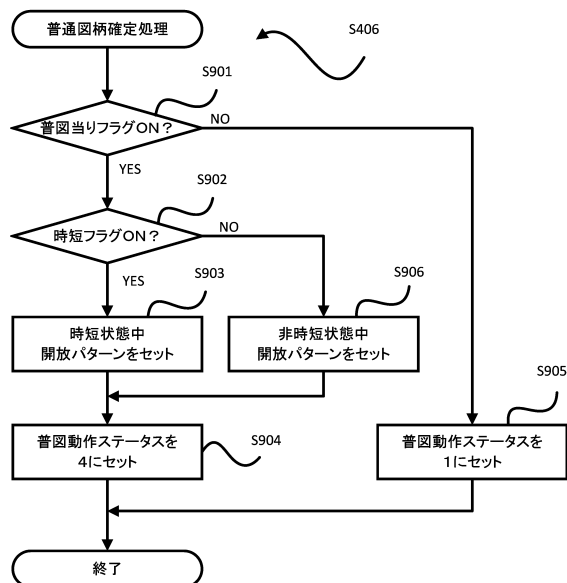
【図 16】



【図 17】



【図 18】



10

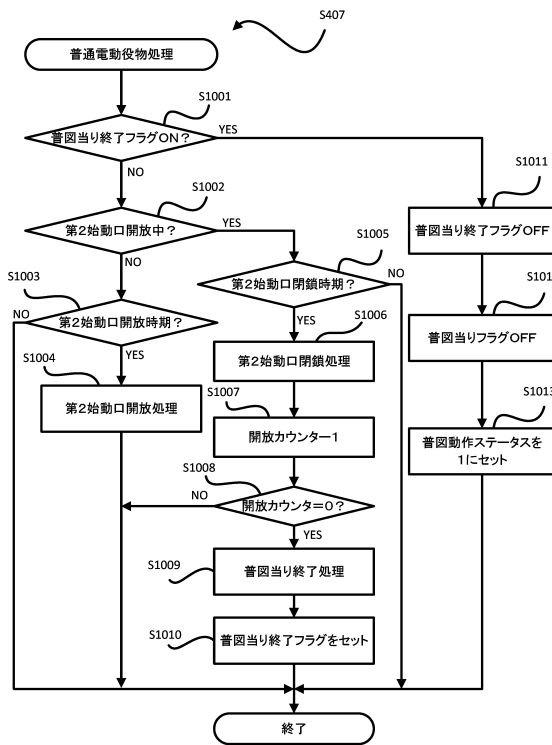
20

30

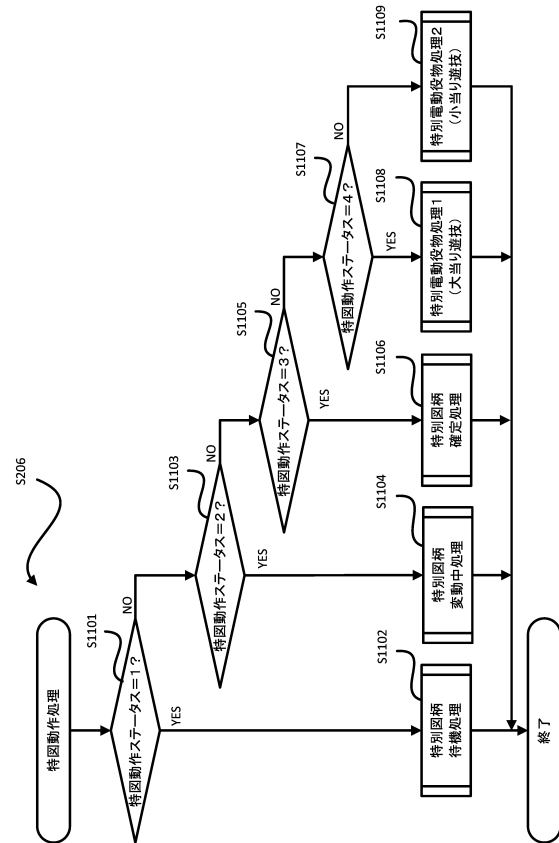
40

50

【図 19】



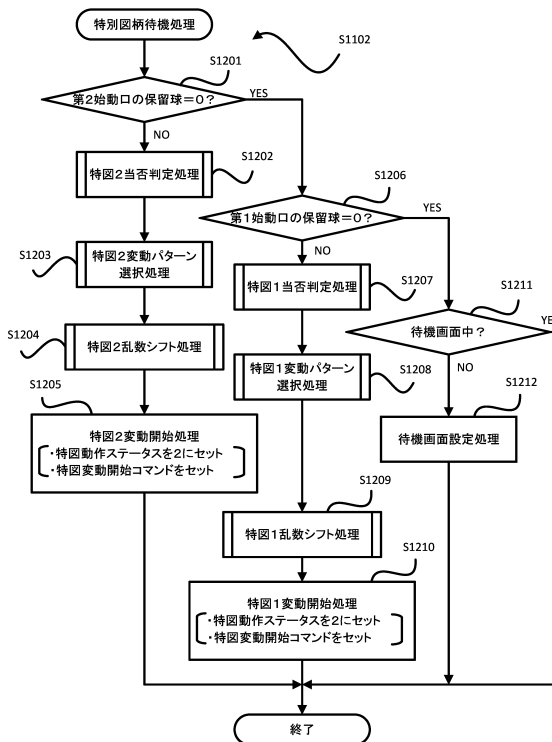
【図 20】



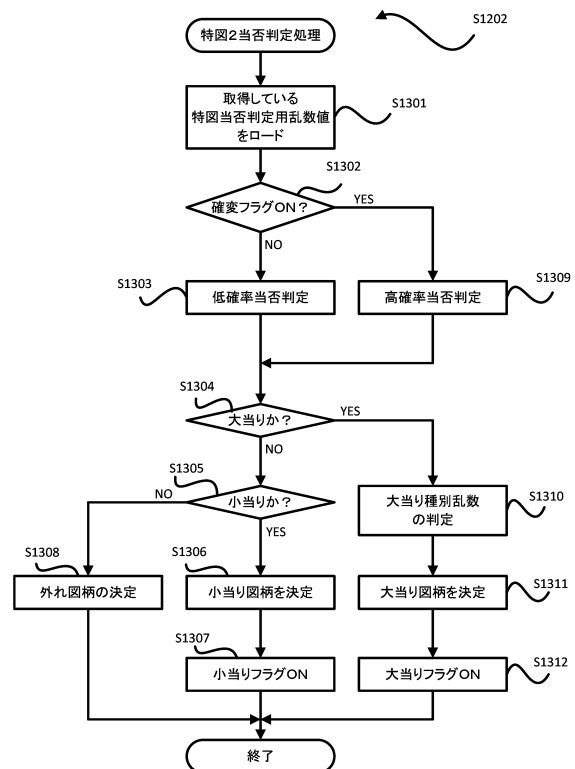
10

20

【図 21】



【図 22】

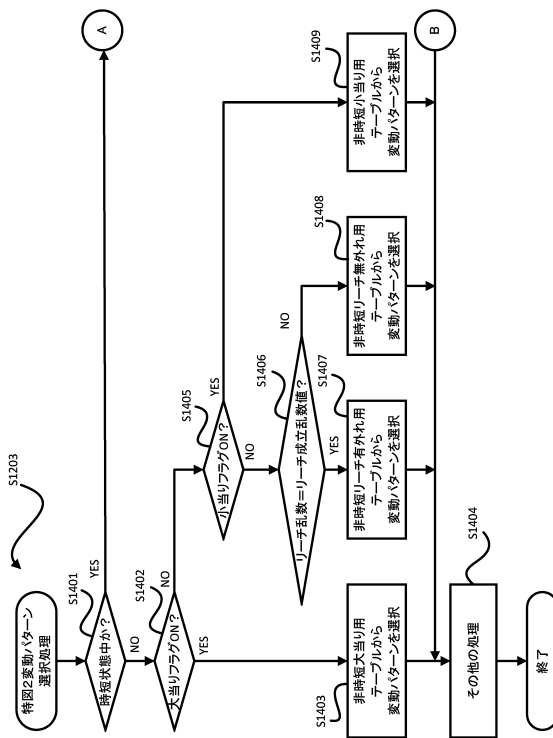


30

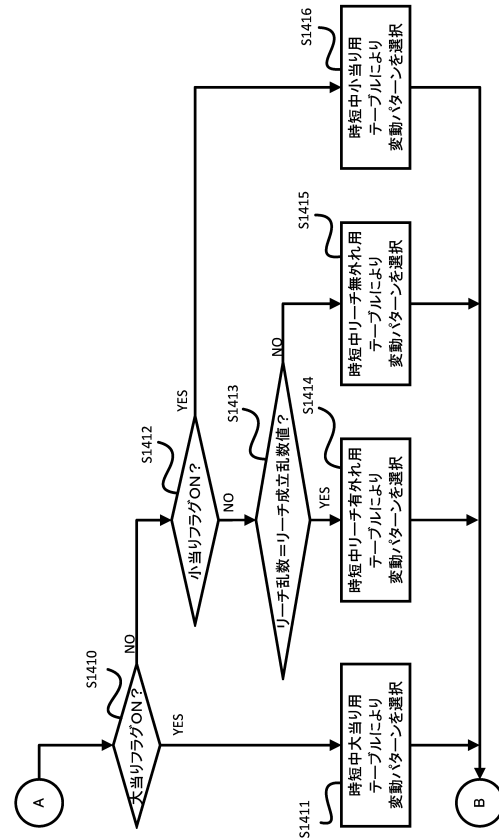
40

50

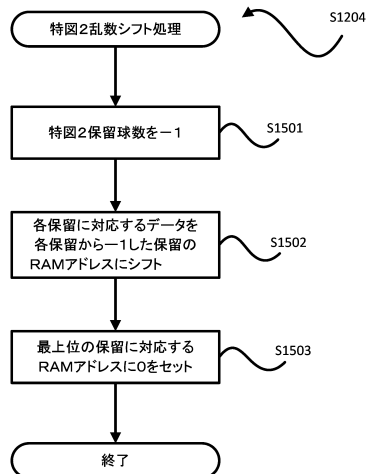
【図 2 3】



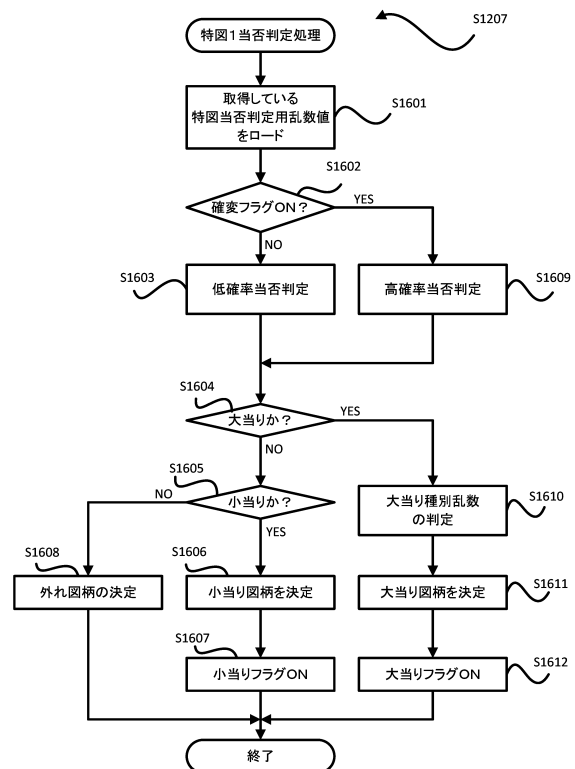
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



10

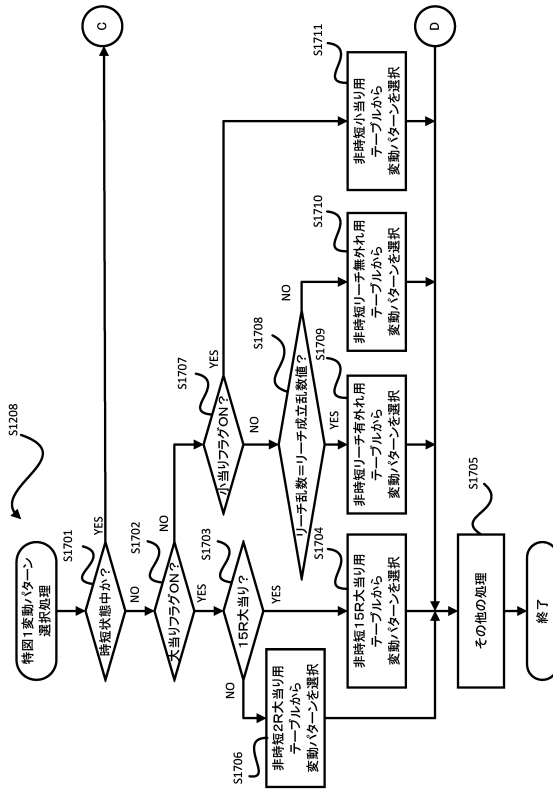
20

30

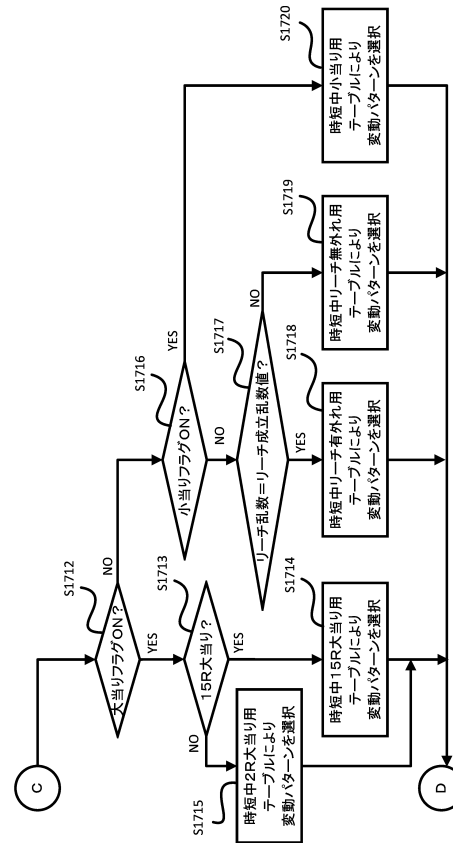
40

50

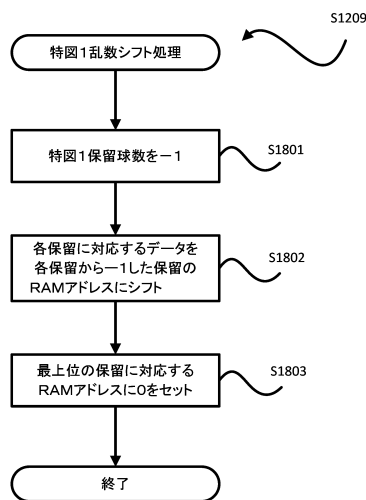
【図 27】



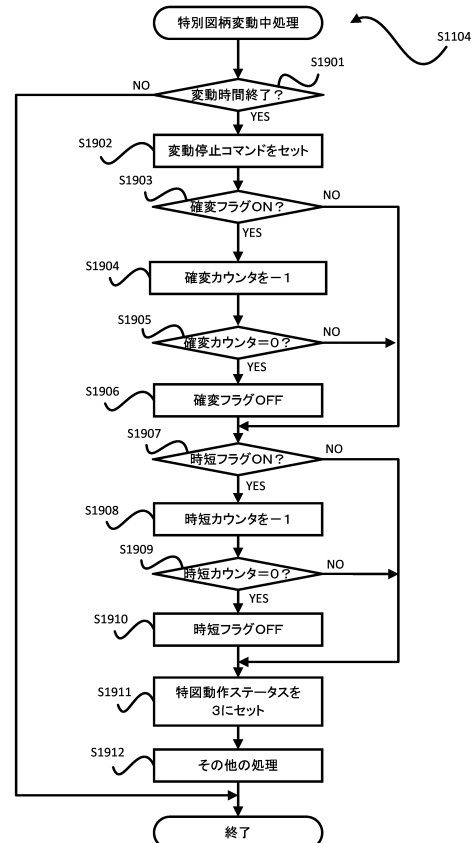
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

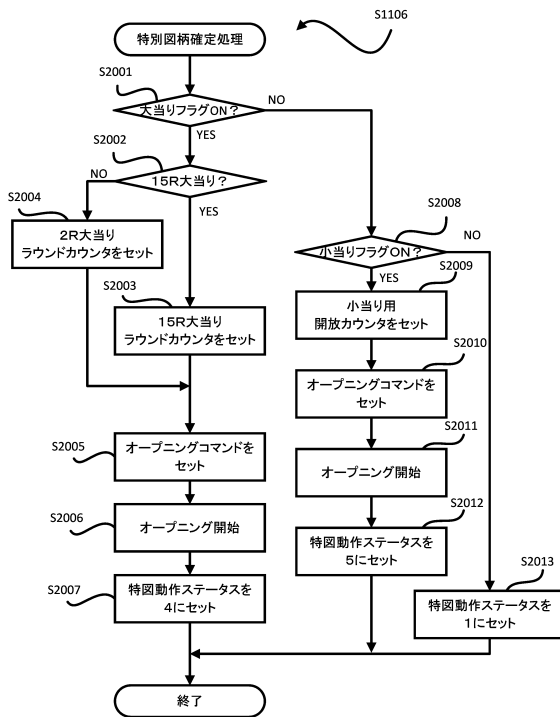
20

30

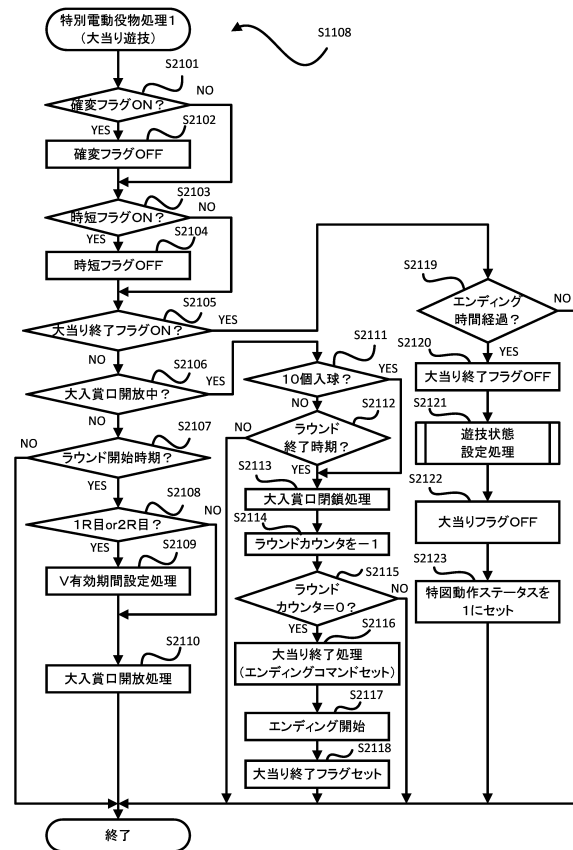
40

50

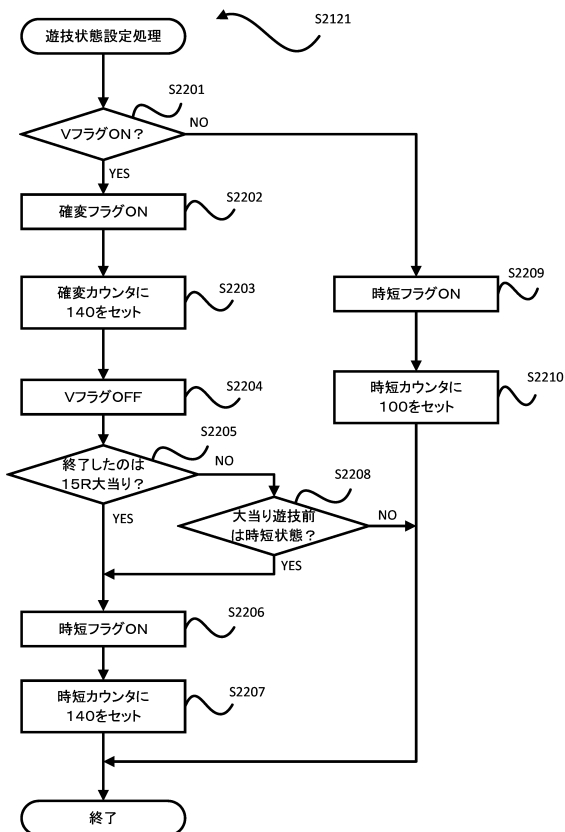
【図 3 1】



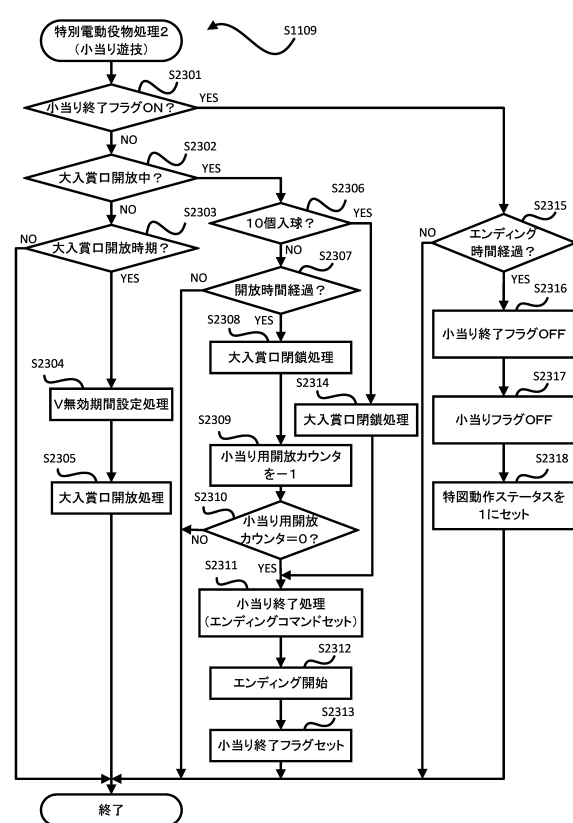
【図 3 2】



【図 3 3】



【図 3 4】



10

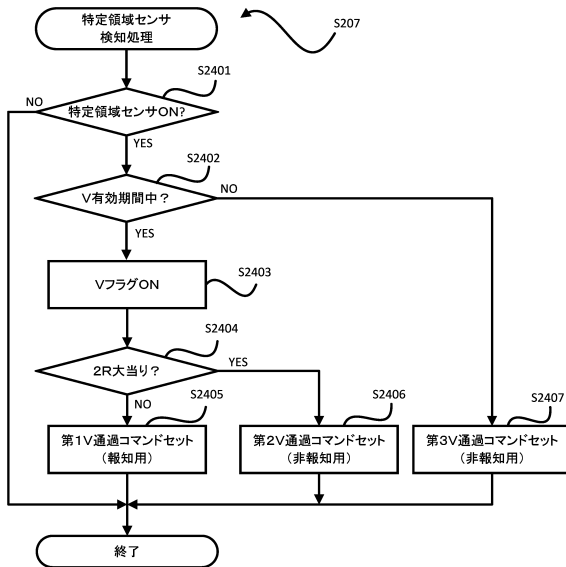
20

30

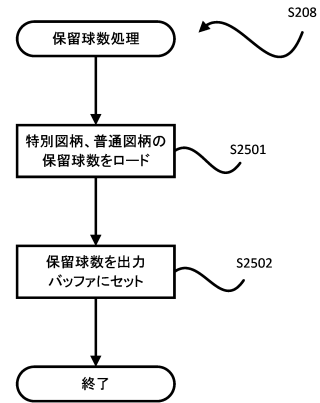
40

50

【図 3 5】



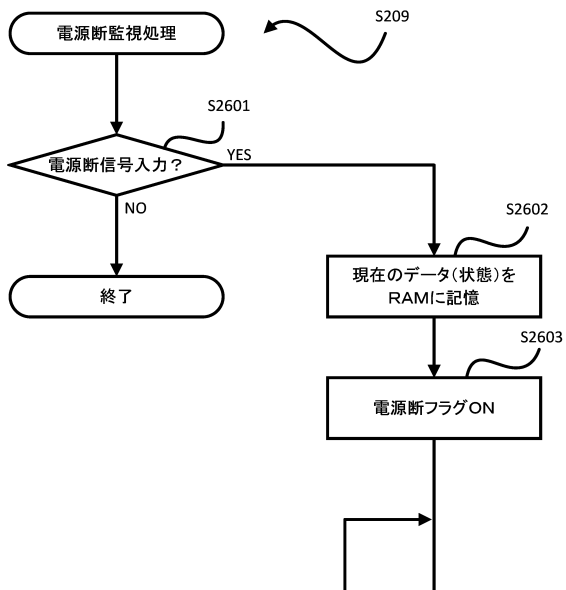
【図 3 6】



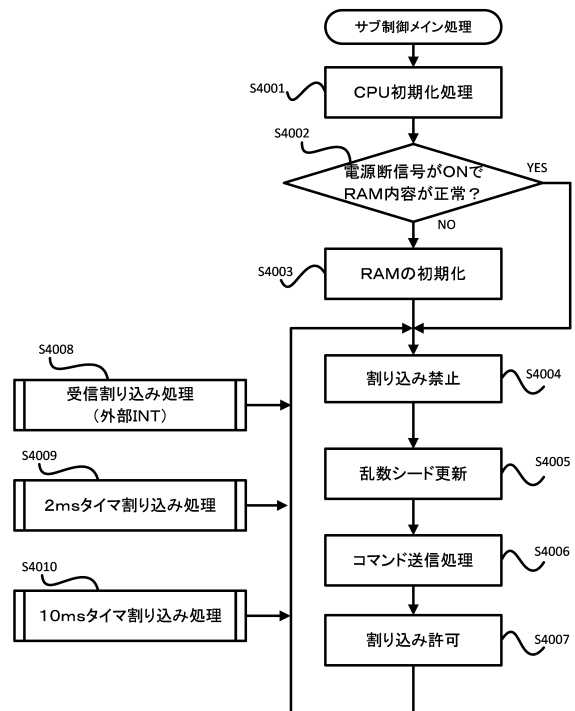
10

20

【図 3 7】



【図 3 8】

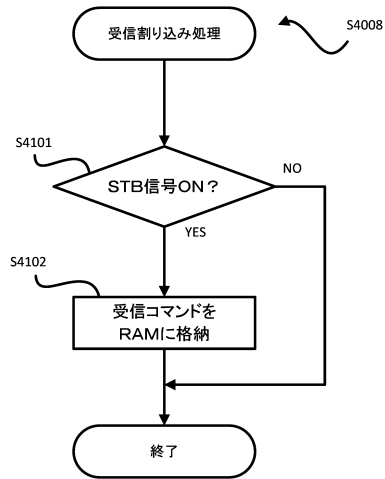


30

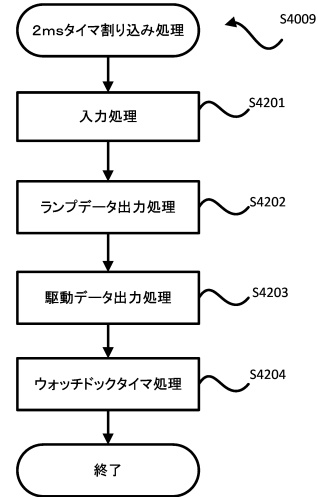
40

50

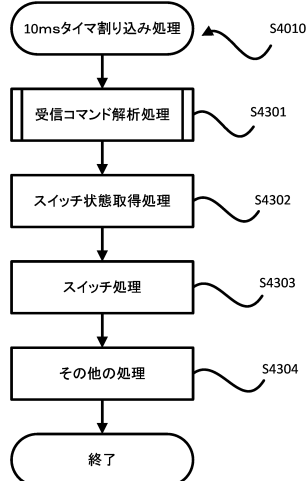
【図 39】



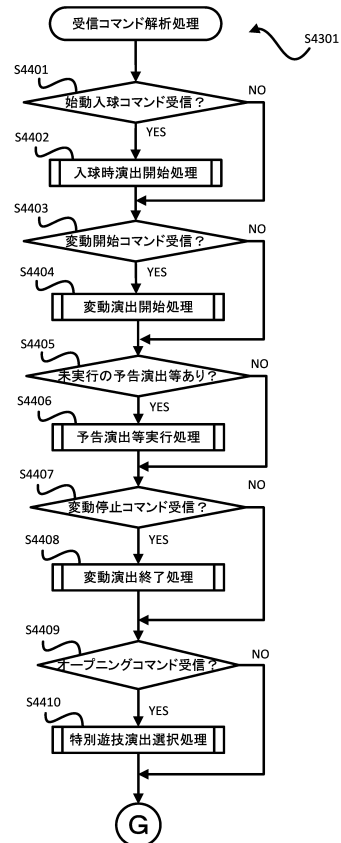
【図 40】



【図 41】



【図 42】



10

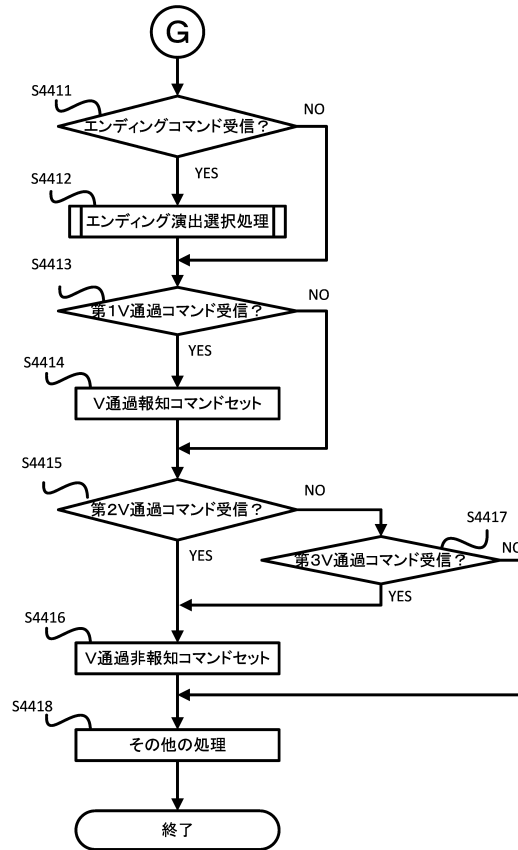
20

30

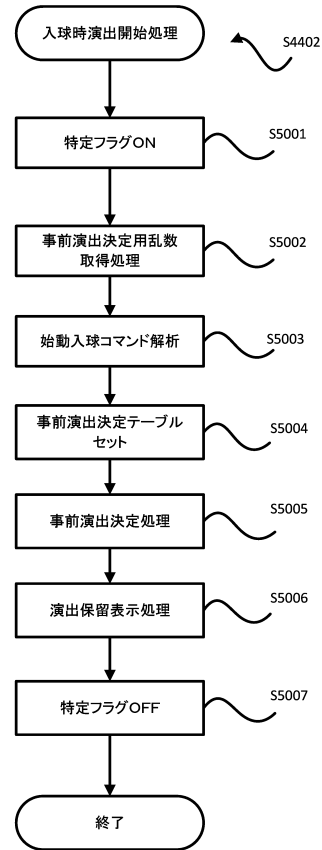
40

50

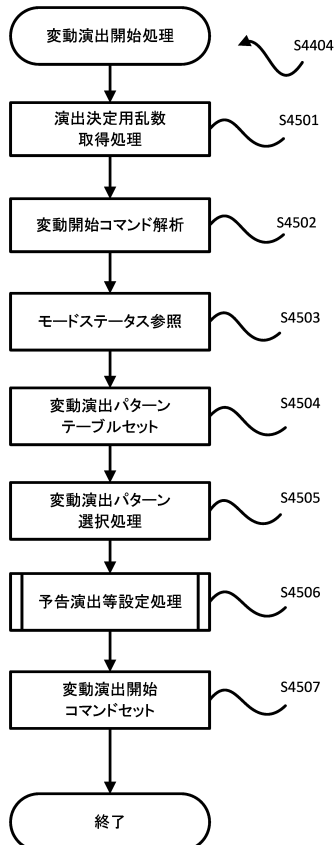
【図 4 3】



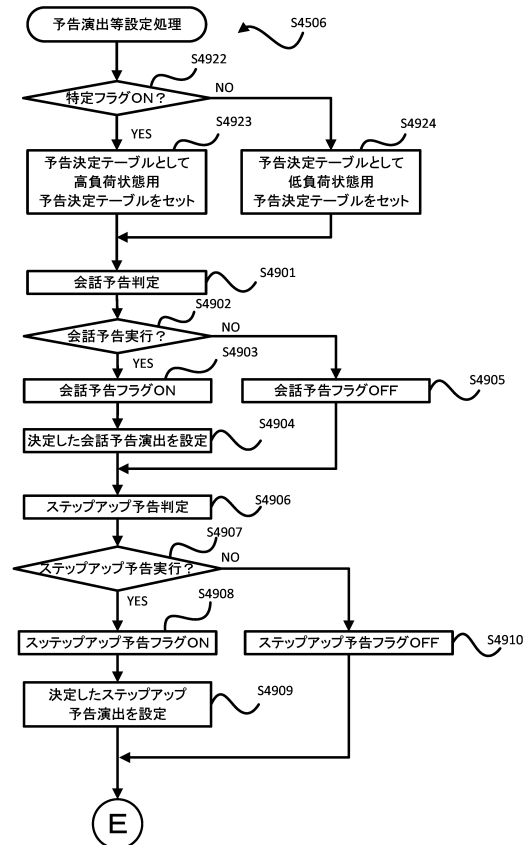
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

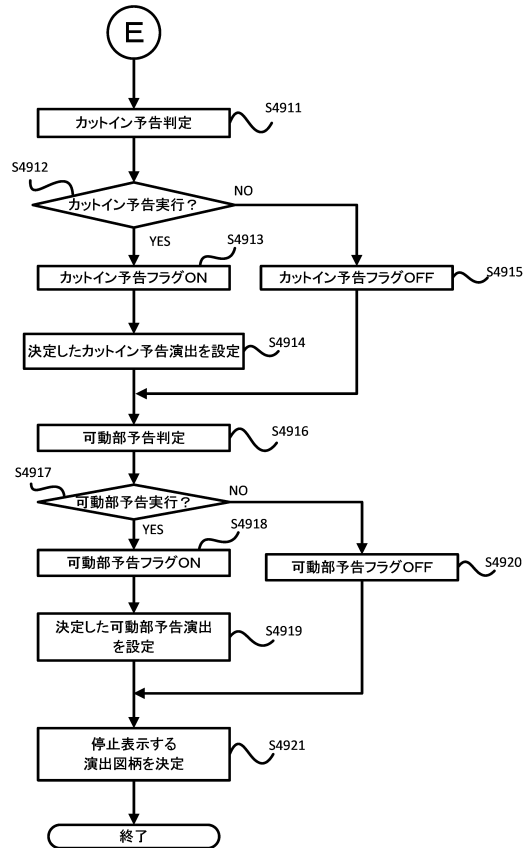
20

30

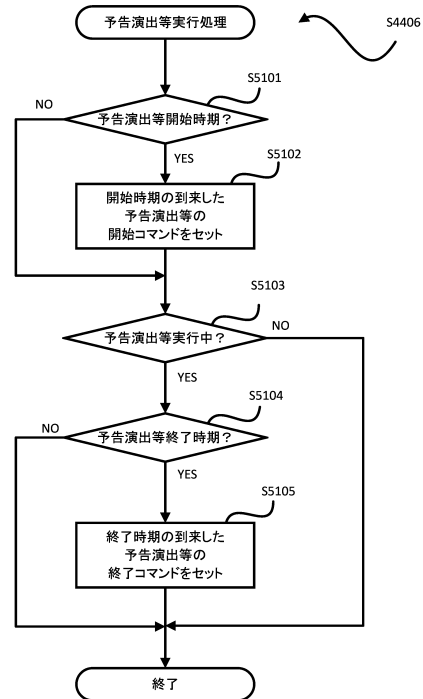
40

50

【図 47】



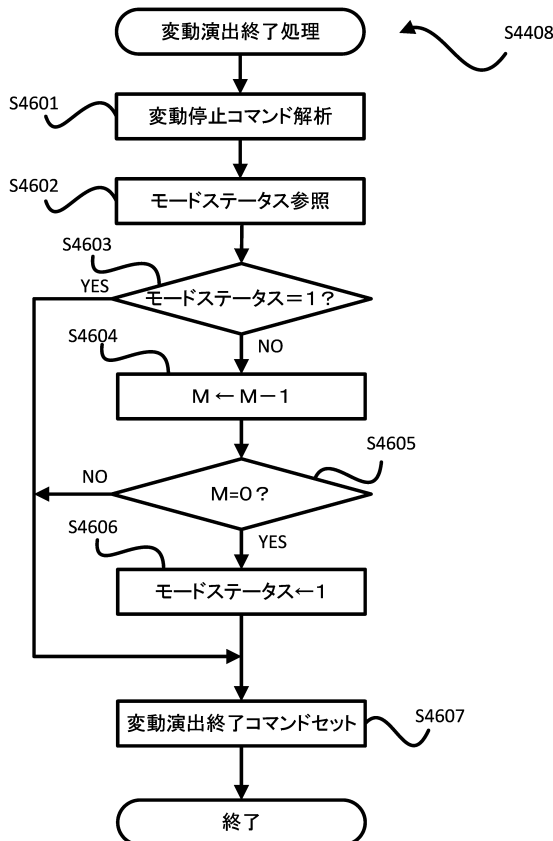
【図 48】



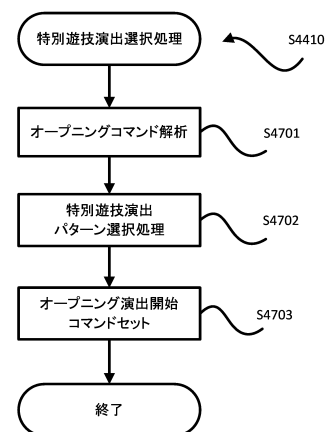
10

20

【図 49】



【図 50】

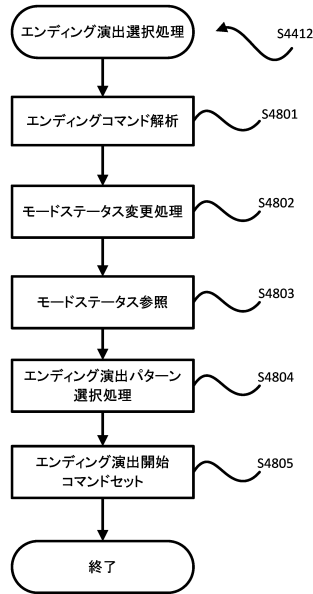


30

40

50

【図 5 1】



【図 5 2】

(A)会話予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~39	0~39	0~9	0~19	0~49	0~79
こんにちは	K1	-	20~24	40~44	40~44	10~19	20~29	50~99	80~99
リーチ? ?	K2	10~14	25~29	45~49	45~49	20~29	30~59	-	-
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~69	60~89	-	-
激熱	K4	45~99	60~99	70~99	90~99	70~99	90~99	-	-
(B)ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップ1(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップ2(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップ3(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップ4(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップ5(5人全員)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C)カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
キャラクタA	C1	-	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-	-
キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-	-
(D)可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~29	0~19	0~69	0~69	0~79	0~89	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-
動作A	M2	50~89	50~89	90~99	95~99	95~99	95~99	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

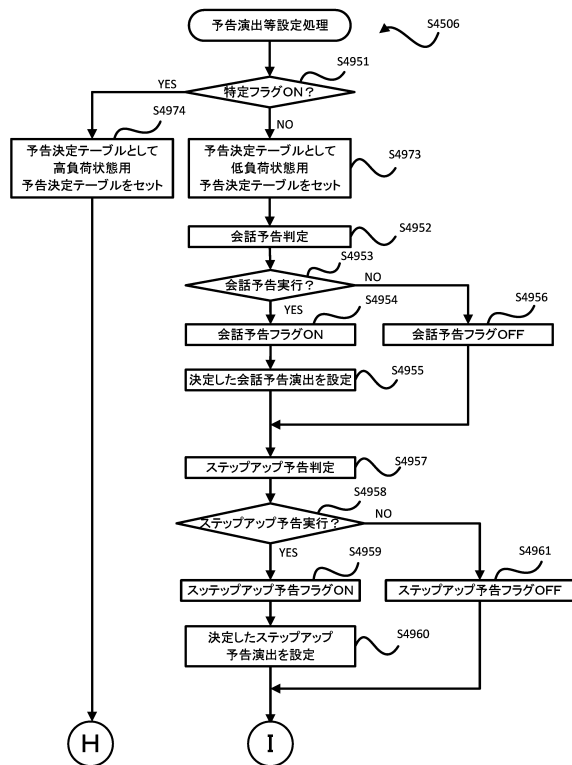
10

20

【図 5 3】

(A) 会話予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~14, 45~99	0~29, 60~99	0~49, 70~99	0~49, 90~99	0~29, 70~99	0~59, 90~99	0~99	0~99
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~69	60~89	-	-
(B) ステップアップ予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~9	0~19	0~19	0~19	0~9	0~19	0~69	0~79
ステップ1(1人)	S1	-	20~24	20~24	20~24	10~19	20~29	70~94	80~99
ステップ2(2人)	S2	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
ステップ3(3人)	S3	10~39	30~39	30~49	30~49	40~84	50~84	-	-
ステップ4(4人)	S4	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-
ステップ5(5人全員)	S5	80~99	60~99	80~99	90~99	95~99	95~99	-	-
(C) カットイン予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	-	0~59	0~84	0~89	0~29	0~49	0~89	0~99
キャラクタC	C3	0~99	60~99	85~99	90~99	30~99	50~99	-	-
(D) 可動部予告決定テーブル									
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
なし	なし	0~29, 50~89	0~29, 50~99	0~69, 90~99	0~69, 95~99	0~79, 95~99	0~89, 95~99	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~89	80~94	90~94	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-

【図 5 4】

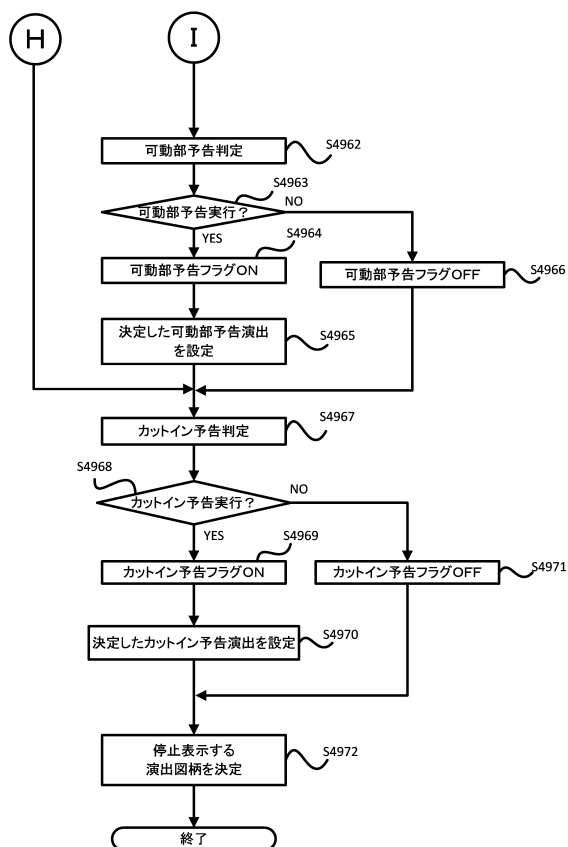


30

40

50

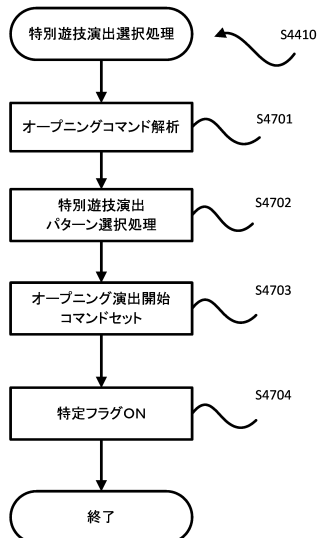
【図 5 5】



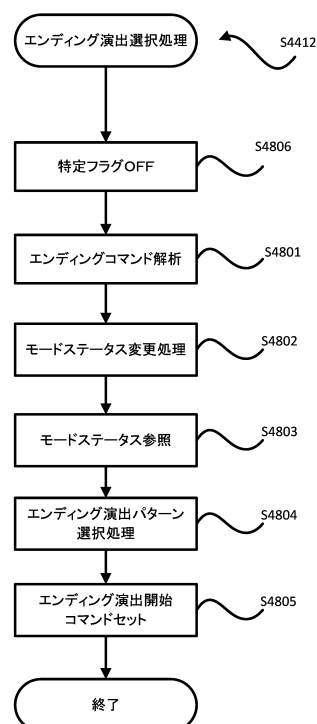
【圖 5 6】

ラットイン予告決定テーブル	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
演出内容	ランク							
キャプタA	C1	0～19	0～69	0～69	0～9	0～49	0～89	0～99
キャプタB	C2	20～24	70～74	70～74	10～19	50～74	90～99	—
キャプタC	C3	25～59	75～89	75～89	20～29	75～89	—	—
キャプタD	C4	60～99	95～99	95～99	30～99	90～99	—	—

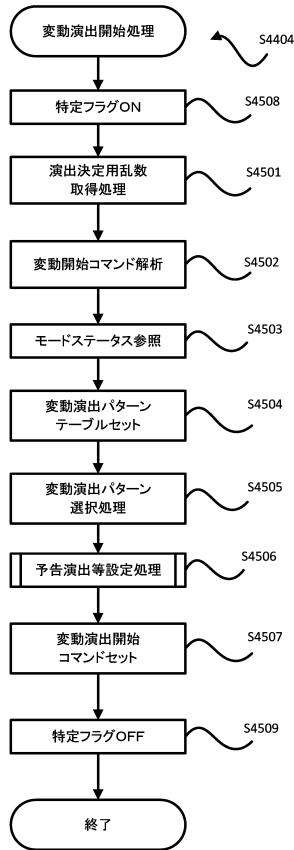
【図 5 7】



【圖 5 8】



【圖 5 9】



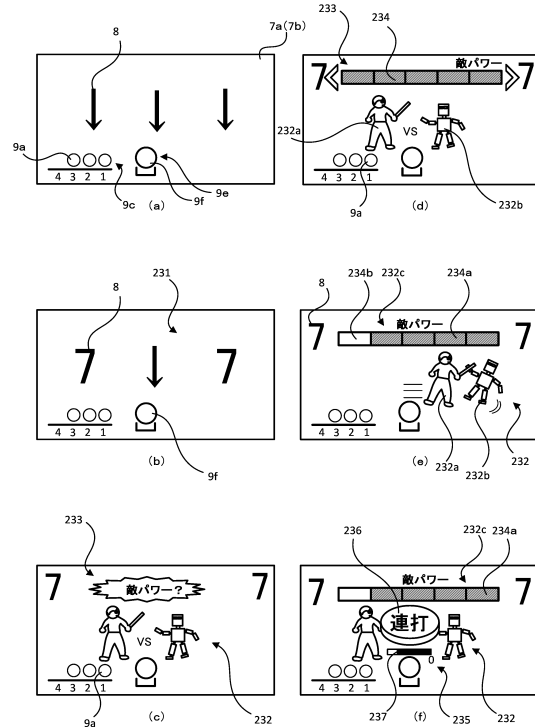
【図 60】

(A) 念語予告決定テーブル										
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17	
なし	なし	0~14、 45~99	0~29、 60~99	0~49、 70~99	0~49、 90~99	0~29、 70~99	0~59、 90~99	0~99	0~99	0~99
チャンス	K3	15~44	30~59	50~69	50~89	30~69	60~89	-	-	-
(B) 可動部予告決定テーブル										
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17	
なし	なし	0~29、 50~89	0~29、 50~89	0~69、 90~99	0~69、 95~99	0~79、 95~99	0~89、 95~99	0~99	0~99	0~99
発光	M1	30~49	30~49	70~89	70~94	80~94	90~94	-	-	-
動作A+発光	M3	90~99	90~99	-	-	-	-	-	-	-
(C) 機枠予告決定テーブル										
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17	
なし	なし	0~39、 80~99	0~24、 30~39、 60~99	0~24、 30~49、 80~99	0~24、 30~49、 90~99	0~19、 40~84、 95~99	0~29、 50~84、 95~99	0~94	0~99	0~99
水玉	D1	-	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-	-
虎柄	D2	40~79	40~59	50~79	50~89	85~94	85~94	-	-	-
(D) 番票予告決定テーブル										
演出内容	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17	
なし	なし	-	0~59	0~84	0~89	0~29	0~49	0~89	0~99	-
虹	B1	0~99	60~99	85~99	90~99	30~99	50~99	-	-	-

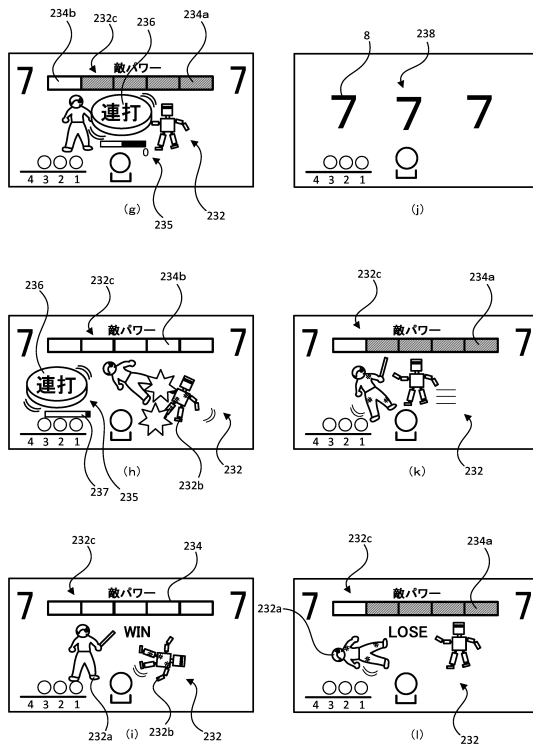
【図 6 1】

(A)カトイン予想決定テーブル	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
	演出内容	なし	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
	キャラクタA	C1	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
	キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	75~89	-	-
	キャラクタC	C3	10~40	60~80	85~95	90~96	30~90	90~96	-
(B)カトイン予想決定テーブル	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
	演出内容	なし	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
	キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-
(C-1)カトイン予想決定テーブル	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
	演出内容	なし	0~19	0~69	0~69	0~9	0~49	0~89	0~99
	キャラクタA	C1	20~24	70~74	70~74	10~19	50~74	90~99	-
	キャラクタB	C2	0~9	25~59	75~84	75~89	20~29	75~89	-
	キャラクタC	C3	10~99	60~99	85~99	90~99	30~99	90~99	-
(C-2)機種予想決定テーブル	ランク	P1, P9	P2, P10, P11	P3, P12	P4, P13	P5, P14	P6, P15	P7, P16	P8, P17
	演出内容	なし	0~24, 30~39, 80~99	0~24, 30~49, 80~99	0~24, 30~49, 80~99	0~19, 40~64, 95~99	0~29, 40~64, 95~99	0~94	0~99
	水玉柄	C2	25~29	25~29	25~29	20~39	30~49	95~99	-
	車柄	C4	40~70	40~59	50~70	50~89	85~94	85~94	-

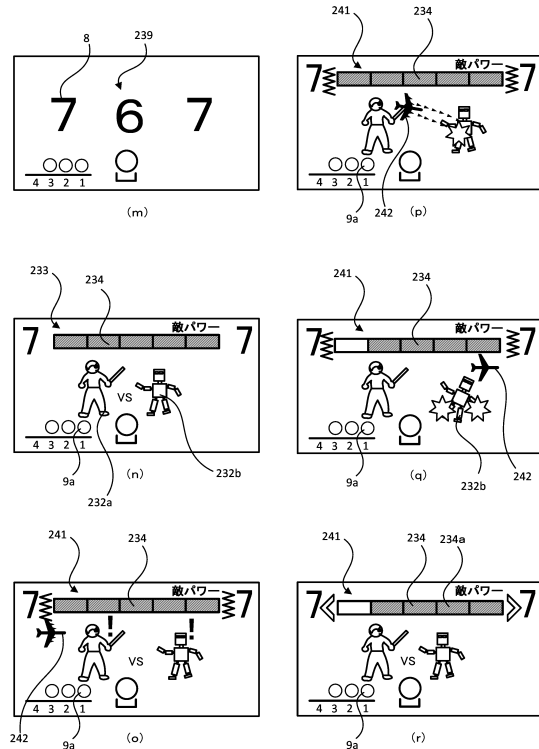
【図 6 2】



【図 6 3】



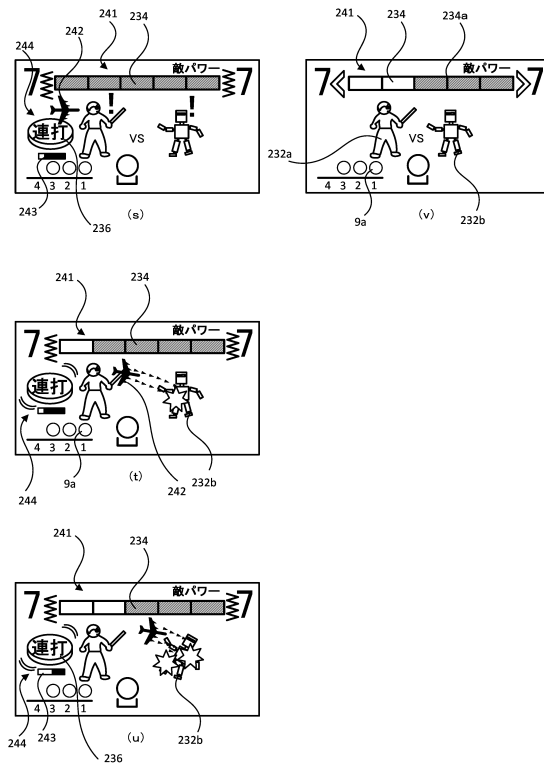
【図 6 4】



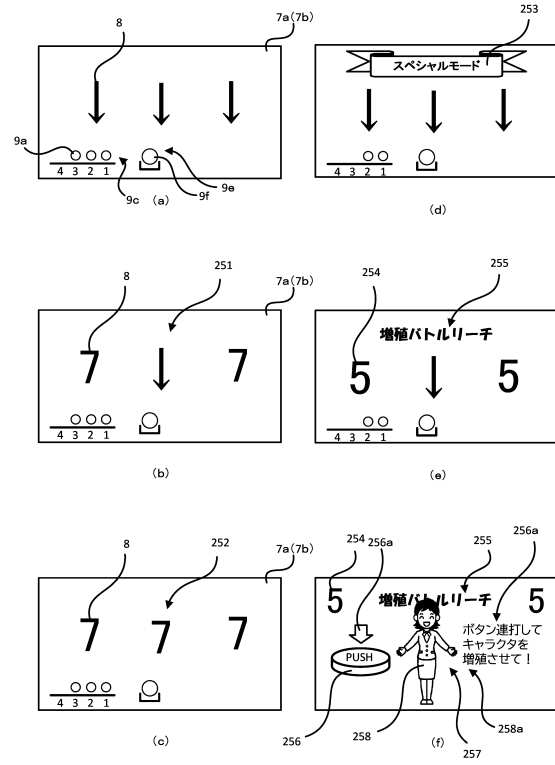
10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

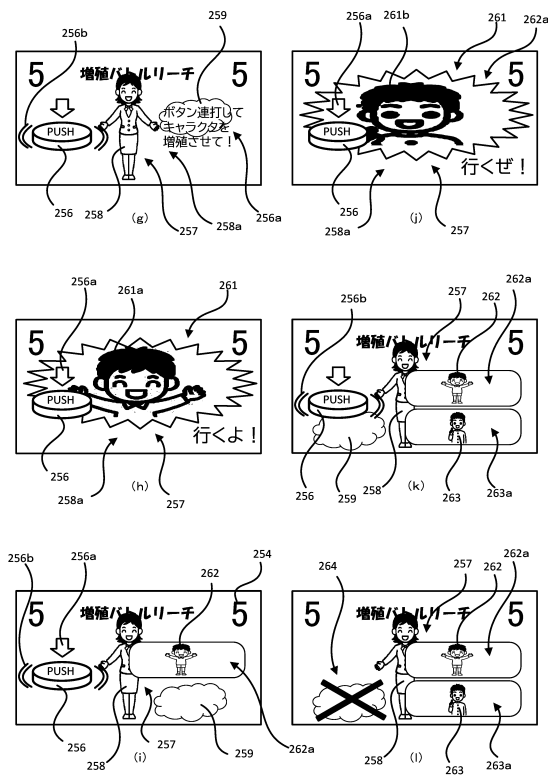


30

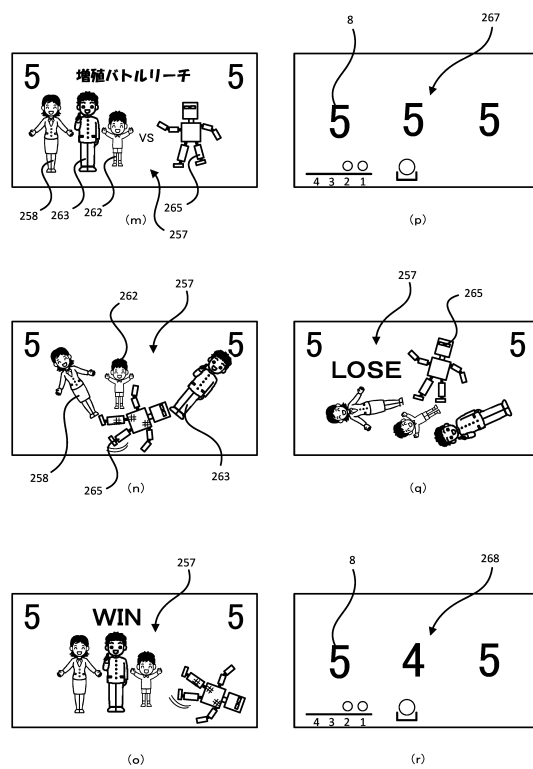
40

50

【図 67】



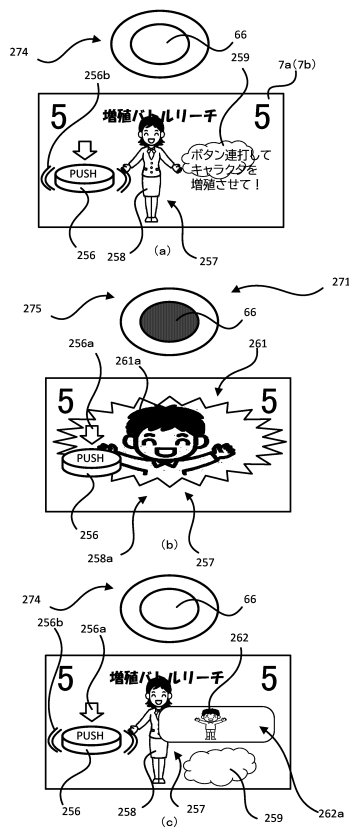
【図 68】



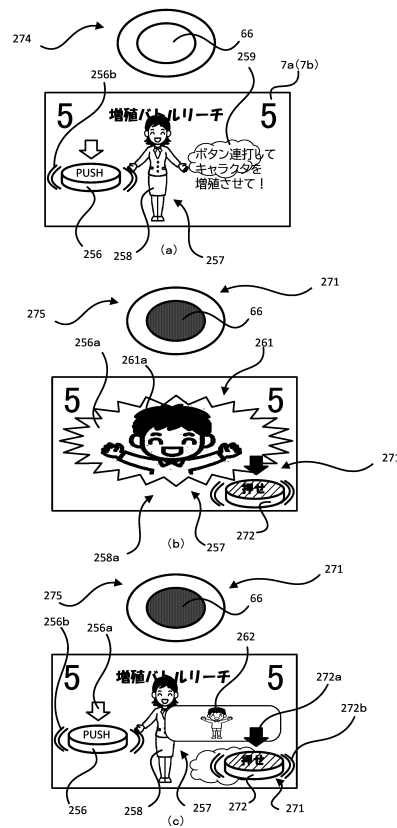
10

20

【図 69】



【図 70】

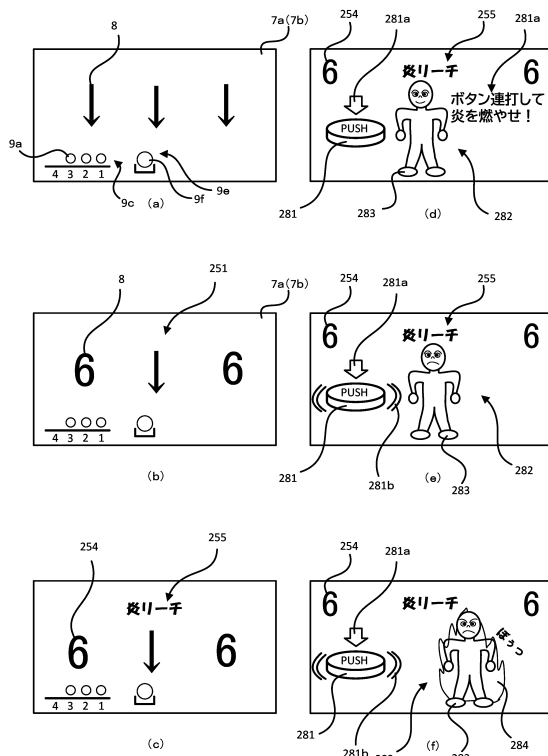


30

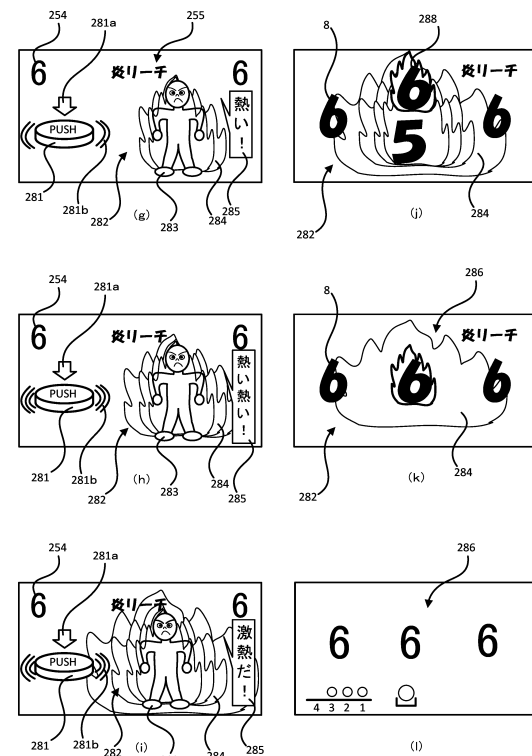
40

50

【図 7 1】



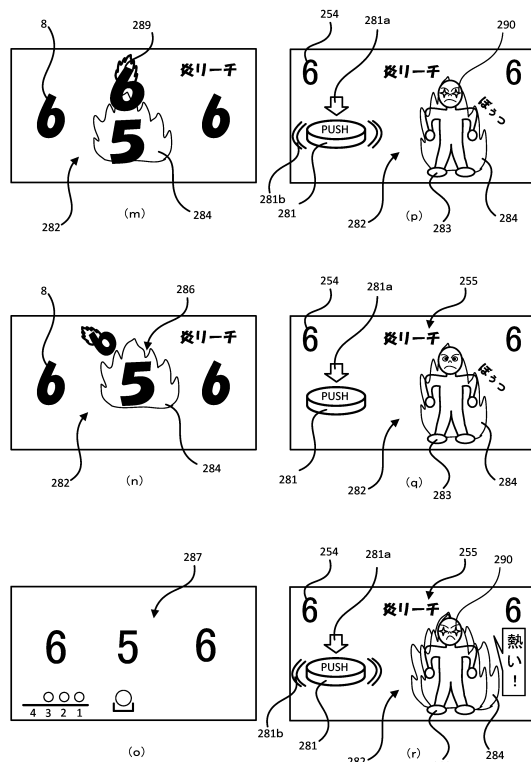
【図 7 2】



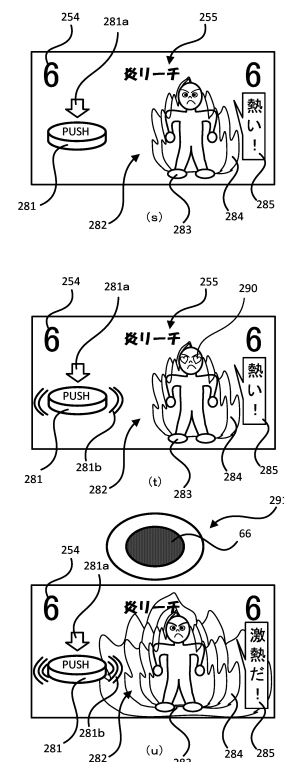
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】



30

40

50

フロントページの続き

ディ内

F ターム (参考) 2C333 AA11 CA29 CA49 CA50 CA53 CA77 FA05 FA09 FA17